3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.10
送你PSP、NDS
——幸运大抽奖火热进行
發
福
PSP
THE KING OF POCKETGAMES
大制作
——GBA游戏最强年鉴

看《SP》得大奖!

NDS、PSP、小神游SP全都送给您

一等奖 1名

奖品：SONY PSP掌机

二等奖 2名

奖品：任天堂双屏掌机NDS

三等奖 5名

奖品：全新上市的小神游SP

四等奖 100名

奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒

参与方法：

只要在2005年3月10日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中179页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及100个SMS2记忆棒。中奖名单将在《掌机王SP》第12辑上公布，敬请关注！

LIKY

◆拿到这一辑的《掌机王SP》，相信离春节已经不远了，LIKY先在这里恭祝大家春节快乐！过年多收压岁钱，然后当然是买NDS、PSP罗！

◆本辑的重头当然是我们倾力奉献的“GBA游戏最强年鉴”了。对于这道招牌菜相信大家已经期待很久了，希望能让大家满意。

◆做完了这一辑，小编们终于可以好好地放松一阵了——回家过春节，所以下一辑《掌机王SP》与大家见面的时间要等到2月底了，希望大家不要心急，耐心期待下一辑的精彩内容吧。

▲期待2月3日的《OG2》。

马修

●新年将至，先问候大家一声过年好！

●编辑部闲置一张桌子，鉴于马修桌子堆积如山的现状，于是组织上将这桌子批给了马修作“后台”用，以缓解电脑桌庞重的压力。现在好多了，马修的桌子已经从群山耸峙减负为丘陵遍布了。

●离家整一年，写完这段寄语时，就要准备回家的事情了，重逢一年未见的家人和冰天雪地的家乡。

▲PSP版《电车GO！》的图片，美得让马修倒吸一口凉气！

铭风

▲时代在发展，由于掌机迈入次世代，玩掌机的年龄层也在扩大。最近对这个说法深有感触，偶尔拿着PSP乘电梯，一个大叔级人物（可以当偶的叔叔-_-b）竟然问我这是不是SONY新出的那个，还叫我秀一下……真是奇迹啊。

▲这次由于年鉴的缘故破天荒地两天一夜没睡。不过期间最可怕的就是梦到LIKY跟我说：“你还有5000多字没写，两个小时后截稿……”，惊醒后睡意全无啊。

▲过年了，终于能够回来家了。衷心祝大家新年快乐，同时希望本辑《掌机王SP》能在假期里带给各位快乐。最后祝愿大家收礼收到PSP(^_^)。

雷伊

■为了配合农历新年的到来，本期《掌机王SP》在很多细节上都增添了不少新年气氛，不知道各位读者感觉到没有？

■PSP版《真·三国无双》限定版的做工很不能让人满意啊，那只多功能包的质地和图片上完全不一样，里面付送的那本画册跟之前《真·三国无双3》中附送的相比简直形同鸡肋，失望。

■如果告诉你雷伊在南方城市也能生冻疮，你们会相信吗……

■有读者来信给雷伊画了小编形象，真的很感谢大家的支持，同时也要在这里感谢无偿为雷伊画了小编形象第一稿的Monkeyking同学，辛苦了！

读者们，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

或发Email到pgking@263.net

掌机王Sp VOL.10 CONTENTS 目录

封面插图：陈杰

掌机情报站 4

汉化讯息台 8

最新日本掌机游戏周间销量榜 9

掌机游戏综合发售表 10

特稿——庙算 12

特别报道 14

前线狙击 20

2004 GBA游戏完全年鉴 37

专题企划 85

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环 影像VCD内容导视

索引

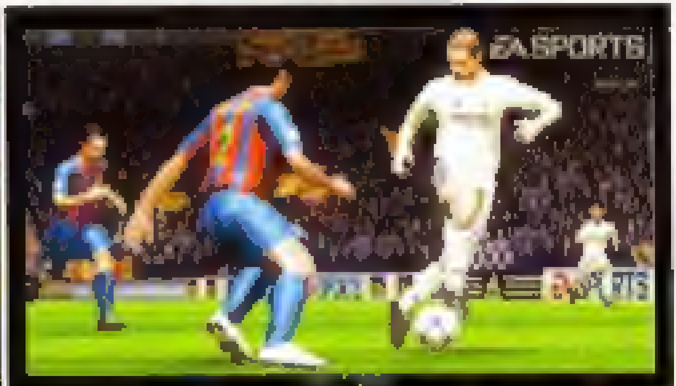
ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS! 情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：SOUL

CES展PSP多款体育游戏公布

1月6日，美国最大规模的技术展会“消费电子展（Consumer Electronic Show）”在美国拉斯维加斯召开。今年的CES展是有史以来规模最为庞大的，观众人数达到了14.2万人，参展商数量为2500家，展会面积达152万平方英尺，规模大致为E3展的3倍。不少游戏公司都参加了本届展会，任天堂也在CES展厅附近摆出了NDS的展区。而作为全球消费电子行业巨子的索尼当然不会缺席。今年索尼重点展出的产品自然是PSP。不过令美国媒体失望的是，索尼在本届CES展上并没有公布PSP美版的发售时间和价格，仅仅确定美版PSP将于3月份发售。本届CES展上也有不少新作公布，其中有三款体育游戏颇值得关注。

●《FIFA》PSP新作



EA目前公布的PSP游戏中，这款《FIFA》新作是最晚投入开发的，不过EA希望本作能够成为PSP的首发作品之一。制作组收录了截至圣诞期间的所有球队的数据资料，总共收录了350个球队。玩家也可以自己设计球员。根据掌机便携性的特点，本作设计了一个挑战模式。该模式中的比赛流程比一般标准球赛短，采用了多种游戏方式，让玩家在各种限定条件和目标下进行游戏。游戏中有多个镜头控制选项。本作支持通过WIFI功能进行一对一比赛，并且在无线比赛中可以选择单人游戏里的任何一种模式。

值得一提的是，EA这次公布多款新作的同时，也宣布了他们专门为PSP设计的“Pocket Trax”系统，玩家可以在主菜单直接调出音轨而无需进入游戏，并且屏幕上会有根据旋律而舞动的视觉效果，让玩家把这款游戏当成MP3随时欣赏。

●《NBA 2005》

989制作室是SCEA旗下著名的体育游戏制作室，这款《NBA 2005》就是989为PSP开发的第一款游戏。这是专门为掌机的特点而设计的篮球游戏，除了可以立即进入球赛的基本模式外，本作还有训练模式、延长赛模式和全赛季

模式。游戏中还有很多迷你游戏，例如给球场喷漆、三分球比赛、“体育技能挑战模式”等。

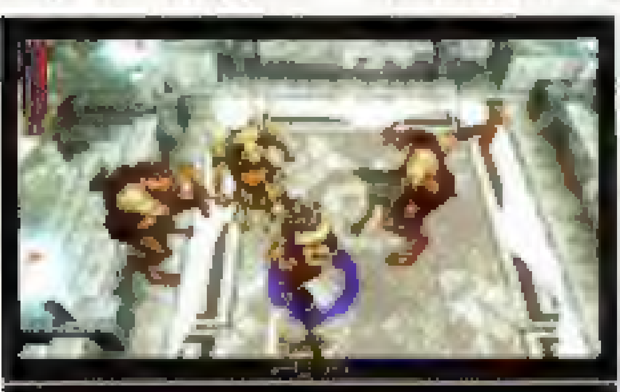
● 《NBA街头篮球秀》

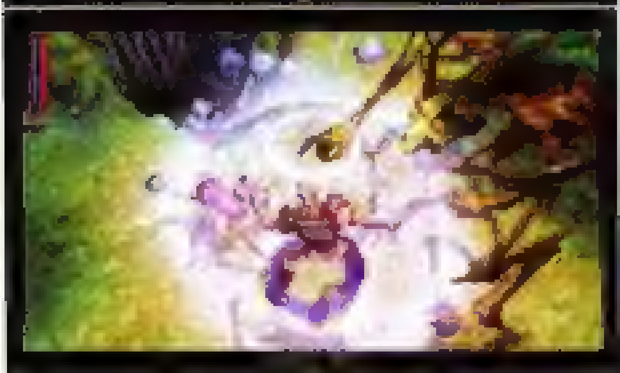
《NBA街头篮球秀》(NBA Street Showdown)也将会是北美PSP的首发游戏之一。本作由EA的加拿大制作室开发，开发至今已经有9个多月的时间。本作的主要系统与家用机版《NBA街头篮球》相似，不过游戏模式更加丰富，有很多模式都非常短小精干，玩家还可以设定比赛条件，也可以创造自己的球员。PSP版新加入了街机式的投篮防守迷你游戏，并且这些迷你游戏是可以在线玩的，或者用一台PSP在四个玩家间轮流来玩。另外本作还支持双人无线比赛。本作也支持EA为PSP设计的Pocket Trax系统。

PSP首款网络动作RPG公布

1月5日，SOE公布了PSP的首款多人动作RPG《未名战争：刀锋兄弟会》(Untold Legends：Brotherhood of the Blade)，该作将会成为北美PSP的首发新作之一。

SOE是索尼旗下负责网络游戏业务的分公司，著名作品有“《无尽的任务》系列”。该公司总裁John Smedley表示，SOE集结了大批精英来打造这款完全原创的新作。本作将会延续SOE的作品风格，通过PSP的无线通信功能，玩家可以在掌机上体验网络动作RPG的感觉。并且随着今后索尼开通PSP的无线网络功能，该作将可能成为一款真正的网络RPG。





《刀锋兄弟会》的故事发生在一个叫做Unataca的世界中，这个世界遭到了邪恶力量的侵袭，人类被逼退到最后的堡垒Aven城中。在这里，英雄们成立了刀锋兄弟会，准备迎接随时来犯的邪恶势力。在游戏中，玩家扮演的就是刀锋兄弟会的一员，可以从骑士、炼金术士、德鲁伊和狂战士中选择一名，并且可以对角色外貌进行设计。本作系统上最大的特点就是其中所有的场景、怪物和道具都是随机生成的，游戏中有100多个关卡，每个关卡每次游戏时都会有不同的布局。

欧版PSP售价高出日版70%？

1月初，英国亚马逊购物网站开始接受PSP的预订。该站提供的PSP预订价格为178.99英镑，折合人民币约2700元，大约是日版PSP售价的1.7倍！从该站给出的消息来看，欧版PSP将于3月18日发售。虽然由于物价因素，欧版的游戏软硬件一般都比美版和日版贵，不过一下子贵出70%还是非常少见的。必须注意的是，亚马逊提供的仅仅是预订价格，并不代表欧版PSP的最终定价。此前NDS游戏在亚马逊接受预订的价格为50美元，后来任天堂方面正式确定的价格为30到40美元。

美国方面，著名游戏零售商GameStop给出的PSP发售时间为3月15日，售价方面依然未明。韩国方面，SCEK表示将会在2月22日庆祝PS2在韩国发售三周年的同时公布韩版PSP的发售日与售价。

索尼加大力度缓解PSP缺货危机

由于PSP多数元器件都采用了业内最尖端的技术生产，并且很多元器件都是由索尼自家生产，因而在其发售后遇到了非常严重的缺货问题。为了缓解PSP元器件供应不足带来的产能不足问题，目前索尼方面已经加大力度，广泛与业内各企业合作，希望能够缓解PSP的缺货危机。

首先是与老伙伴三星电子的合作。三星电子宣布将会为PSP提供内存元器件，三星为PSP提供的是总容量为64MB的内存芯片组，由32MB的NAND闪存和移动型32MB DDR DRAM构成。这组叫做MCP的内存元器件原本是为高性能手机设计的，具有世界最快的1.3GB/S的传输速

度。这次合作协议公布后，三星的股价小幅上升了0.3%，而索尼的股价小幅上升了0.99%。

此外，索尼宣布其已经以185亿日元收购了台湾奇美实业在日本的分公司。奇美实业是一家生产显示器的公司，其日本分公司有很多液晶屏幕生产线。这次索尼收购奇美实业的日本分公司主要是为其越来越多的便携式设备而加大液晶屏产量。索尼曾在1997年与丰田汽车公司合作设立了STLCD公司，为手机和数码相机提供LCD，不过近年来这家工厂的产量已经远远无法满足需求。

PSP多款金属收藏盒公布

美国的Nyko Technologies是一家专门生产各种设计独特的周边产品的公司，在今年的CES展上，这家公司展出了多款PSP专用收藏保护盒，这批PSP收藏盒将与美版PSP同步上市。

这次Nyko公布的收藏盒共有4款，全部采用铝合金外壳。这4款收藏盒包括可以同时进行充电的“Charger Case for PSP（PSP充电盒）”、配备有喇叭并且可以将PSP倾斜摆放用来看电影的“Theater Experience for PSP（PSP影院体验）”、PSP的液晶屏保护盖“Screen Armor PSP（PSP屏幕盔）”、以及一款未定名称的专用金属收藏盒。目前这4款收藏盒的价格尚未决定。

●“PSP充电盒”外形完全依造PSP的外形设计，面积比PSP原机稍大，厚度为原机的大约两倍。这款收藏盒内部配备有缓冲保护材质，可以防水防震。其最特殊之处就是内置大容量充电电池，电量为PSP内置电池的两倍。

●“PSP影院体验”带有一对外加喇叭和倾斜形的支架，其余方面设计与“PSP充电盒”相同。对于喜欢用PSP看片的玩家而言是非常实用的产品。

●“PSP屏幕盔”是保护PSP液晶屏幕的铝合

金保护盖，利用PSP上方的扩充周边固定螺孔安装在PSP上，并且可以紧扣主机下边缘。另外一款未命名的收藏盒与“PSP充电盒”相同，不过去掉了外接电池功能，盒身更轻薄，价格更低。

任天堂增加76%建设费扩建NDS工厂

据《日经金融日报》报道，今年任天堂将会投入有史以来最多的研发和宣传费用。目前任天堂已经准备投入一笔新的资金用于扩建NDS的生产工厂，工厂建设资金将会增加76%，达到40亿日元。

除了进一步加大对NDS的扶持力度外，今年任天堂的各个部门研发费用都比往年大幅上升。任天堂目前已经追加了20亿日元投资用于研发部，比去年增加了39%，这使得任天堂研发部今年的总研发预算达到了220亿日元。此外任天堂还追加了30亿日元的宣传和公关费用，比去年增加了8%，使其总宣传预算达到580亿日元。

PSP新版本系统软件泄露

1月中旬，日本多家网站开始流传PSP的新版本系统软件。这个新版本系统软件中增加了很多新功能，容量为14MB。用户可以将其存储在Memory Stick Duo中，开机后进入MS Duo游戏启动选项就可以启动该系统软件。这个新版本系统软件的主要功能包括：

■新增语音解说功能
■新增支持SonicStage的音乐与新闻网络传输功能
■新增电子计算机功能
■新增网络语音聊天功能
■新增3款PSP专用内置游戏
■新增PSP专用电子邮件收发软件
■新增PSP专用文字处理及表格处理程序

■新增PSP专用网页浏览器

■新增PSP专用日历及日程安排软件

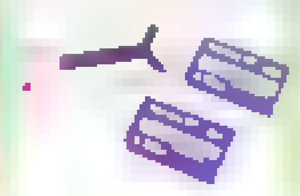
■修正程序错误00

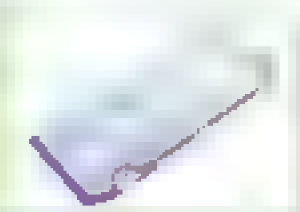
■修正程序错误002

SCE方面目前已经对这个流传的新版本系统软件做出了官方声明。SCE表示，该版本软件并非SCE正式发布，如果用户贸然使用导致主机出现故障，将无法享受SCE提供的免费维修服务。据SCE方面表示，这个新版本软件确实是由SCE所开发，但不是最终确定的完整版，因而无法正常运作，使用后可能会造成主机故障。SCE同时表示，今后如果有PSP的系统软件更新，将会在其官方网站上发表公告，希望玩家不要贸然使用任何非官方渠道获得的软件。

SanDisk推出新款PSP记忆棒

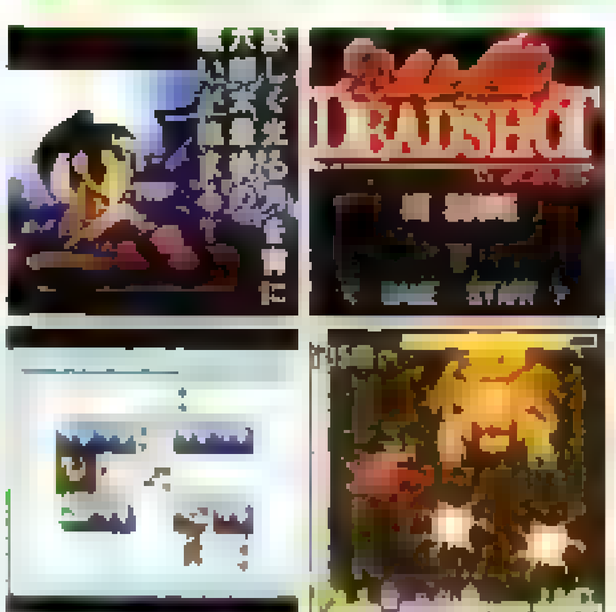
美国著名存储芯片生产商SanDisk宣布将会推出专门为PSP设计的一系列Memory Stick Duo。这批记忆棒采用Pro Duo规格，容量分为128MB、256MB、512MB、和1GB共4种，记忆棒本身采用多种颜色设计。这4种记忆棒的售价在39.99~159.99美元之间。此外，在CES展上，SanDisk公司公开了目前业界最大容量的2GB Memory Stick Pro，这款超大容量记忆棒将于2月中旬发售，外观以浅紫色为主，采用半透明的材料。不过这款2GB记忆棒的售价将会高达1000美元。





据International Data Corp.的预测，PSP将于2005年内卖出880万部。由于这部掌机可以利用记忆棒存放图片、音乐、电影和游戏，因此势必将会大幅提升MS Duo记忆棒的需求量。此外，上述2GB记忆棒相信今后也会推出Pro Duo规格，由于其容量已经超过UMD碟，如果其价格可以得到有效控制，玩家就可以将PSP游戏存到记忆棒中了。

《鬼泣》/《鬼武者》手机版公布



随着日本手机游戏玩家的不断增多，日本各大游戏软件商纷纷加入了手机游戏阵营。在日本的新一代手机上几乎可以看到市面上所有的知名游戏品牌。Capcom在推出了手机版《Biohazard》后，如今也将会把《鬼泣》和《鬼武者》这两个王牌游戏系列搬到手机平台上。

手机版《鬼泣 死亡射击》根据初代《鬼泣》改编，是一款2D动作射击游戏。该作是EZ Java phase3的专用游戏，月收费300日元。《鬼武者 机关幻魔城》对应EZ Java phase3、i-Mode和沃达丰手机，月收费为300日元。该作采用原创的故事情节和游戏模式，是一款益智类游戏。讲述主角六郎太在充满机关的幻魔城夺回鬼之笼手的故事。目前这两款游戏都已经开放下载。

■“《鬼泣》系列”制作人田中刚透露目前Capcom正在开发PSP版《鬼泣》，这将会是一款原创新作，引入新的游戏方式，原作倍受恶评的镜头角度问题将会得到解决。

■任天堂组织了一次面向1292名NDS用户的调查活动，这次调查的结果显示52%的用户表示对这款掌机“极为满意”，39%的用户表示“相当满意”。

■任天堂宣布澳洲版NDS将于2月24日发售，售价为199.99澳元。与美版一样澳版NDS也将会附赠一款试玩版《银河战士 猎人：初猎》。任天堂表示，NDS在澳大利亚的首发将会是该国有史以来所有游戏机中供货最多的一次。

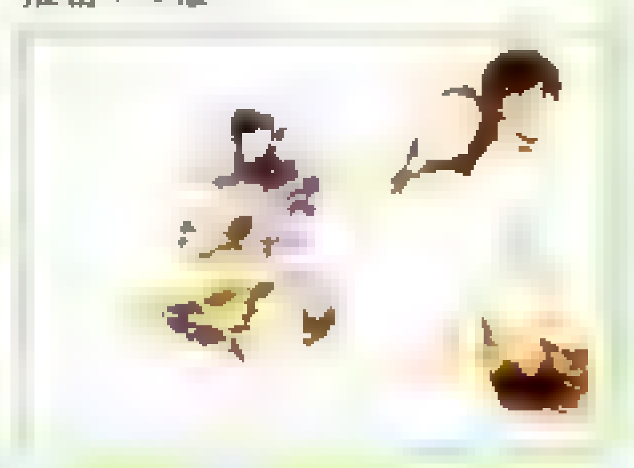
■1月初，Rockstar宣布将会在PSP上推出其王牌大作“《横行霸道》系列”的最新作。这款PSP版新作将与《GTA3》一样发生在Liberty City中，本作由Rockstar Leeds和Rockstar圣地亚哥及Rockstar North共同开发，并且将于PSP在北美和欧洲上市期间推出。此外Rockstar的PS2午夜飚车型游戏《午夜俱乐部3：DUB版》也确定将会推出PSP版。

■据Media Create的数据显示，截至1月9日，PSP在日本的实际销量为54万4304部。

■世嘉Sonic Team的中裕司透露 世嘉将会在今年推出两款《索尼克》新作，一款是NDS游戏，还有一款是NGC游戏，这两款新作都将于年底发售。

■英国的Gizmondo Europe宣布将会在澳洲和亚太地区推出其高性能新掌机Gizmondo，目前Gizmondo已经分别与这些地区的多家代理商签订发行合约。据Gizmondo Europe透露的数据显示，目前Gizmondo掌机的销量已经超过100万部，这次获得的订单数量共132万部 其中澳大利亚和新西兰的订货量为60万部 香港和韩国为38万部 菲律宾为38万部。Gizmondo预计4月开始向这些地区发货。

■韩国方面报道，大受好评的韩剧《冬季恋歌》目前正准备推出PSP专用的UMD版本，并且今后将会有一系列韩剧将会推出UMD版



文 冰咖啡 编

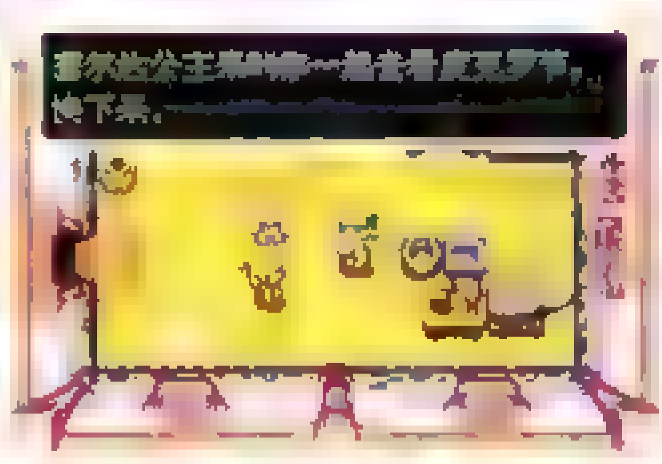
汉化讯息台

冰咖啡先给大家拜个早年，祝各位春节愉快。半个月来，汉化界相对平静了些，但《王国之心 记忆之链》达成了100%汉化确实非常值得欣慰。此外，其他各汉化组发布的修正版也表明了其认真的汉化态度。最后，一起来期待《幻想传说》的完全汉化版吧。

《王国之心 记忆之链》100%汉化版发布！

1月6日，两个很久没出现在汉化名单中的名字受到了广大玩家的注目，狼组和天幻在这一天，将共同汉化的《王国之心 记忆之链》发布了，该汉化版不仅实现了100%的汉化，还提供了三种字体的补丁，分别是大字版、小字紧凑版和小字松散版，选择哪种补丁，就看玩家的喜好了。此次汉化工作中，huya、暴走鹅和francie任翻译，狼组提供了技术支持，而天幻FF名词翻译统一委员会则提供了译名参考标准。

《塞尔达传说 神奇的帽子》发布修正补丁



这款《塞尔达传说 神奇的帽子》（本扎译为《塞尔达传说 神奇的小人帽》）是天使汉化组于1月1日发布的汉化版，于1月4日，又推出了v2005 SP1修正补丁，补丁修正了一些文本上的错误，汉化了副标题，并修改了地图的显示字体，补丁制作人员包括biggod731、huya、madcell、emotexx和hawk hunter；1月7日，v2005 SP2修正补丁紧随发布，此次补充进了"碎片配对"的图片，并修正了一些其他的错误。天使汉化组的两次发布补丁，使得这款完全汉化的《塞尔达传说》更加完美了。SP2的补丁制作除了SP1的制作人员，小组还对agemo、zhangcheng、njtumaq、小园子和abc123nnn提出感谢。

柯南）修正最终版3RD修正

1月7日，压星游汉化协会和熊组汉化的《名侦探柯南 被狙击的侦探》发布了最终版3RD，修正了100多处的BUG和一些翻译错误，同时，熊猫论坛还提供了100问的答案，过不去的玩家可以去参考一下。

幻想传说 V4.9 测试版

1月16日，千岛汉化组发布了《幻想传说》的V4.9测试版，此版本为99%剧情汉化和50%物品解释。玩上全中文的《幻想传说》完全没有悬念，各位《幻想传说》的FANS静候佳音吧。

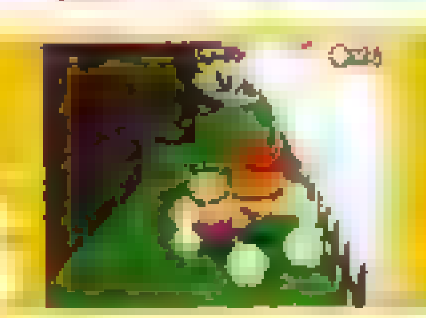
游戏王国际版2

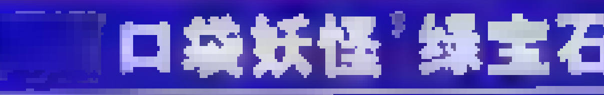
1月16日，天使汉化组发布了《游戏王国际版2》的100%汉化版，将菜单提升、卡片及卡片说明（效果大部分）进行了汉化。发布者Crystal在发布时也对帕帕、馋猫以及各位游戏王迷的提供的帮助给予了感谢。

最新日本掌机游戏周间销量榜

NDS主机充足的出货量确实对其软件的销量起到了很好的带动作用，马里奥和瓦里奥这两位任氏的明星在销量上几乎不分上下，《口袋妖怪 冲刺》的销量也已经跟了上来，成为NDS上第3个累积销量超过20万的游戏，不得不感叹任氏品牌强大的号召力啊！相比之下，PSP的软件销量则有些疲软，不过像《大众高尔夫 携带版》和《真·三国无双》本来就是长卖型游戏，相信只要PSP主机出货量跟得上，这些游戏最后都会真正露出王者之相的！

累计时间2004年12月20日～2005年1月2日





[illegible]	NDS	[illegible]	周间销量22万8409套	累积销量46万9652套	Nintendo	ACT	2004年12月2日发售	4800日元
[illegible]	NDS	[illegible]	周间销量22万705套	累积销量47万60套	Nintendo	ACT	2004年12月2日发售	4800日元
第3位	GBA	洛克人EXE5 布鲁斯小队	周间销量13万4374套	累积销量25万5061套	Capcom	A·RPG	2004年12月9日发售	4800日元
第4位	GBA	口袋妖怪 绿宝石 新增的地点、事件以及可以捉到更多的[illegible]，[illegible]等等新要素，都使本作成为不可多得的精品。	周间销量12万4769套	累积销量137万5233套	Nintendo	RPG	2004年9月16日发售	4800日元
[illegible]	NDS	口袋妖怪 冲刺	周间销量11万1366套	累积销量22万737套	Nintendo	ACT	2004年12月2日发售	4800日元
[illegible]	GBA	耀西的万有引力	周间销量11万840套	累积销量19万1163套	Nintendo	ACT	2004年12月9日发售	4800日元
[illegible]	GBA	金色卡修!! 咻嘭吧 友情的电击2	周间销量89288套	累积销量89288套	Banpresto	ACT	2004年12月22日发售	4800日元
[illegible]	PSP	真·三国无双	周间销量81325套	累积销量13万7750套	Koei	ACT	2004年12月16日	5280日元
[illegible]	PSP	大众高尔夫 携带版	周间销量80984套	累积销量17万8568套	SCEI	SPG	2004年12月12日发售	4800日元
[illegible]	GBA	瓦里奥制造 大回转	周间销量66350套	累积销量38万6293套	Nintendo	ACT	2004年10月14日发售	4800日元

[illegible]发售表·[illegible]

[illegible]

发售表阅读提示

[illegible]

GAMEBOY ADVANCE 2005年

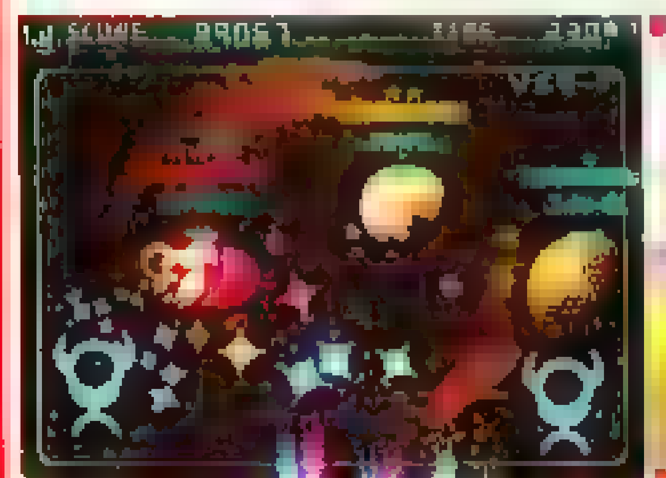
1月20日	哈比人的冒险 指环王 最初的故事	ホビットの冒险 ロード・オブ・ザ・リング はじまりの物語	Konami	RPG	4800日元
	冒险王比特 流氓大王	冒险王ビィト バスターズ ロード バンザイ	Bandai	RPG	4800日元
1月27日	努力！躲避球斗士	がんばれ！ドッジファイターズ	Bandai	ACT	4800日元
	[illegible]	[illegible]	Koei	S・RPG	4800日元
	[illegible]	[illegible]	Koei	S・RPG	4800日元
	侦探神宫寺三郎 白影少女	探偵神宮寺三郎 白い影の少女	Marvelous Interactive	AVG	4800日元
2月1日	牧场物语 矿石镇的伙伴们 女生版	Harvest Moon Friends of Mineral Town For Girls	Natsume	SLG	29.99美元
2月3日	[illegible]	[illegible]	Banpresto	S・RPG	5800日元
2月7日	马里奥聚会 ADVANCE	Mario Party Advance	Nintendo	TAB	29.99美元
2月15日	皇牌空战 ADVANCE	Ace Combat Advance	Namco	STG	29.99美元
2月24日	洛克人EXE5 加内尔小队	ロックマンエグゼ5 チームオブカーネル	Capcom	A・RPG	4800日元
3月10日	千年家族	千年家族	Nintendo	SLG	4800日元
3月24日	[illegible] ADVANCE	[illegible]	Koei	ACT	4800日元
4月	TheTowerSP	ザ・タワーSP	Nintendo	SLG	4800日元

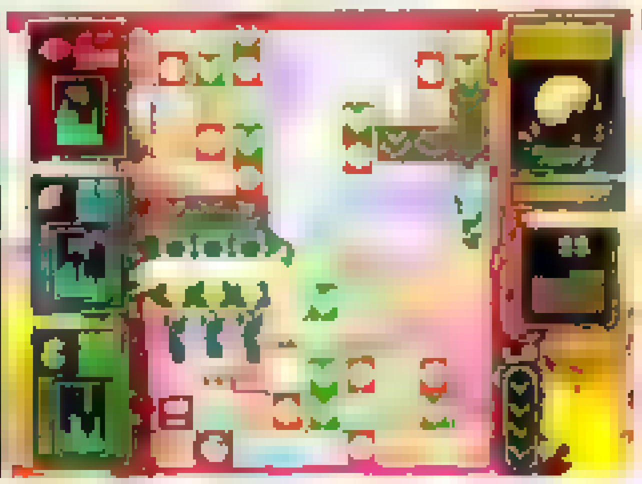
▲不知道一些老鸟们看到这两款游戏时会有什么样的感觉。

[illegible]

1月27日	CATCH TOUCH 耀西！	[illegible]	Nintendo	ACT	4800日元
2月7日	极品飞车 地下狂飙	Need for Speed Underground	EA	RAC	29.99美元
2月17日	泰格伍兹 PGA TOUR	タイガー・ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	4800日元
2月24日	异色代码 双重记忆	[illegible]	Nintendo	AVG	4800日元

2月24日	陨石大战	メテオス	Bandai	PUZ	4800日元
	瓦里奥制造 摸摸乐	Wario Ware Touched!	Nintendo	ACT	29.99美元
3月17日	牧场物语 精灵驿站	牧场物语 コロボックルステーション	MMV	SLG	4800日元
3月24日	蛋蛋英雄	エッグモンスターヒーロー	Square Enix	RPG	价格未定
	触摸！卡比的魔法绘笔	タッチ！カービィ魔法の絵筆	Nintendo	ACT	4800日元
	侦探・癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	探侦・癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	元气	AVG	4800日元
3月31日	役满DS（暂名）	役满DS（暂名）	Nintendo	TAB	4800日元
4月	加油！五右卫门（暂名）	がんばれゴエモン（暂名）	Konami	ACT	价格未定
5月	雾都奇谭 迷失少女	Londonian Gothics 迷宫のロリータ	メガサハイ・・	A・RPG	价格未定
春	NARUTO 最强忍者大结集3	NARUTO－ナルト－ 最强忍者大结集3	Tomy	ACT	价格未定
	超执刀 墨丘利神之杖	超执刀カドゥケウス	Atlus	ACT	价格未定
	超级碧奇公主大冒险	スーパープリンセスピーチ	Nintendo	ACT	价格未定
	任天狗	Nintendogs	Nintendo	ETC	价格未定
	大众麻将 健康麻将（暂名	みんなの麻雀 健康麻雀（暂名）	MTO	TAB	价格未定





▲水口哲也＋樱井政博这样的组合会给大家带来怎么样的全新娱乐享受？2月24日一切自有答案。

PlayStation Portable 2005年

1月27日	苍穹之巨龙	苍穹のファフナー	Bandai	ACT	4800日元
	电车GO！携带版 东京急行篇	Mobile Train Simulator＋电车でGO！东京急行编	音乐馆	SLG	4800日元
	炼狱 洗罪塔	炼狱 The Tower of Purgatory	Hudson	A・RPG	4800日元
2月10日	波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险	ポポロクロイス物语 ピエトロ王子の冒险	SCEI	RPG	4800日元
2月17日	泰格伍兹 PGA TOUR	タイガー・ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	价格未定
	极品飞车 地下狂飙	ニード・フォー・スピード アンダーグラウンドライバルズ	EA	RAC	4800日元
2月24日	新天魔界 混沌时代IV 另一个故事	新天魔界 GOCIV アナザサイト	Idea Factory	SLG	4800日元
	南梦宫博物馆	ナムコミュージアム	Namco	ETC	3800日元
春	GT赛车4携带版（暂名）	グランツーリスモ4モバイル（暂名）	SCE	RAC	价格未定
	彼岸岛（暂名）	彼岸岛	Nowproduction	AVG	价格未定
	死神BLEACH	BLEACH	SCE	FIG	价格未定
	机动战士高达 forPSP（暂名）	机动战士ガンダム forPSP（暂名）	Bandai	ACT	价格未定

庙算

文 太阳黑子工作室 Darkbaby
编 LIKY

一 庙算

2005年伊始，日本最具权威的TV游戏综合情报志《FAMI通》在其新春号中依照惯例进行了业界未来展望，该媒体御用的星相算命大师福田有宵也同样发表了占卜预测结果，他对PSP VS NDS的新世代掌机大战结果作出了这样的判断："目前暂时处于困境中的PSP不久将遇到神风相助而扶摇直上，NDS会在经历一番颠挫坎坷后最终否极泰来！"

担任日本星相家协会副理事长的福田有宵绝不是那种混饭骗财的神汉巫婆，他的"神机妙算"在广大《FAMI通》读者中一直拥有极高人气度，十几年来杂志的栏目编排经过了多次大幅调整变更，而每届相例的星相运势预测却始终保持超强人气支持度。谈到过去福田有宵对游戏业界未来预测的实绩，有几件经典事例足够令其名声大噪。1993年在福田有宵首次参与《FAMICOM通信》(《FAMI通》前身)的业界预测便一举成名，他预言一家著名的街机格斗游戏厂商即将发表历代明星角色组队战模式的全新格斗系列，结果SNK于次年果真推出了《KOF 94》，根据SNK的广报宣传人员事后透露的情报，该游戏开发计划实质启动还在93年夏季。1998年，福田有宵又一次因准确预测了超级RPG大作《DQ Ⅶ 伊甸的战士们》的部分剧情细节而引起轩然大波，他大胆猜测《DQ Ⅶ》的男主人公职业将是过去历代作品中从来没有出现过的渔夫，数年后该大作正式登场后果然命中鹄的。当然，福田大神也有过一些失败的记录，例如他曾经预言64DD将引发业界流行风暴，结果该周边设备悄悄而来又无声而逝……为了吸引所有的读者，《FAMI通》作为一份具有广泛公信力的专业媒体自然力求立场客观公正，即使在比外界更深入了解业界内幕的前提下也无法妄加指点江山，其惯例的业界预测大多为一些不痛不痒的套话，然而细心的读者还是可以从字里行间窥探到微妙的动向。福田有宵先生并不是什么法力高深的世外高人，《FAMI通》一直让他的星相占卜在新年展望中占据重要地位显然有其目的性，非常可能的原因就是通过似乎空穴来风的预测来隐晦地表达出媒体自身对业界未来趋势的见解，福田的那些神机妙算或许原本不过是媒体通过人脉关系获得的一些极密情报，若干的失算和谬误，仅仅因为业界风云的瞬息变幻而已。

事实上福田有宵先生的预测并非什么振聋发聩的惊人之谈，早已经是许多业界人士心照不宣的共识。虽然PSP目前在日本大大落后于NDS，但并不意味着胜负已然完全明朗，PSP在崇尚硬件性能的欧美地区依然拥有极高期待度，随着全球行销计划逐次展开，该主机的不利局面有望逐渐扭转。目前公布的第一批北美首发软件中，EA的作品占据了相当重要的地位，《NBA 2005》等大作将为引爆人气起到积极推进作用。至于在SCE拥有绝对市场优势的欧洲地区，PSP和NDS在相近时间段内推出可能会拥有很大主动权。即使在日本地区，SCE以空前豪华的首发阵容高调登场，这也间接意味着其后续软件可能相当强劲，最近一段时间以来某大牌厂商的某超级大作即将在PSP平台发表的传闻始终不绝于耳，相信SCE肯定会在近期内发表大型计划以刺激市场。PSP在参入厂商和对应软件的数量上暂时比NDS占据优势已经是不争的事实，该主机可以让过去PS、SS时代的作品轻易实现完美移植，这对于许多第三方厂商来说是具有无法阻挡的巨大诱惑。对于任天堂NDS来说，诚如某业界人士所指出的那样，虽然硬件本身充满了创造的可能性，但任天堂和其他合作伙伴目前无不在为创意而苦战，如何活用触摸屏和双屏幕将是考验开发者能力的艰辛课题。综上所述的理由，近未来PSP在软件数量上比将NDS略占优势，可能对消费者选择取向上产生正面影响。根据市场分析家的预测，PSP和NDS到今年年末在全球范围有可能会形成4：6的相对均势，而NDS的杀手级软件《口袋妖怪》最新作的登场将再次令局

▲PSP战略计划中的假想敌——苹果硬盘MP3随身听ipod mini。

势发生扭转，许多人推测《口袋妖怪》最新作相当有可能在2006年春“《口袋妖怪》系列”诞生10周年纪念日发售，届时超级怪物软件的走势会决定新世代掌机大战的格局。

自从PS版《尤托那英雄战记》的诉讼案以来，《FAMI通》与任天堂的关系急转直下，在公正的表象掩盖下，《FAMI通》在舆论导向上明显倾向于SCE阵营，现任EB总裁浜村弘一多次在公开场合对PSP不吝溢美之词，该媒体集团还在第一时间推出了专刊《FAMI通PSP》为之进行市场推广。福田有宵先生的庙算背后，或许隐藏着太多让局外人无法猜度的东西……

二 ipod killer

1月5日，SCEA在CES 2005（2005年度国际消费电子产品展）主会场附近的宾馆召开了PSP正式进军北美的大型新闻发布会，除了公布以EA、Namco等为代表的大批第三方软件厂商首发对应软件以外，还宣布提供包括以UMD为载体在线下载MP3音乐等各种增值服务，SPE（SONY PICTURES ENTERTAIMENT）以及20世纪福克斯等也都将陆续发售PSP专用影片。但是主持本次发布会的SCEA社长兼CEO平井一夫并没有公布PSP在北美地区的正式发售日期和价格，他宣称索尼正为此做最终调整。

平井一夫在本次新闻发布会的发言非常耐

■CES 2005，正在主持PSP新闻发布会的平井一夫。

人寻味，他反复强调：“PSP本次定位将不是以‘NDS杀手’为出发点，而是要成为‘ipod杀手’”；“PSP当然已经不是第一个自称‘ipod杀手’的数码娱乐产品，当初ipod在日本上市时曾经以‘MD终结者’自居，此番索尼无疑是以牙还牙。作为“21世纪的WALKMAN”，索尼从来都不准备将PSP仅仅局限于掌机游戏主机市场，而是雄心勃勃地宣传打造成一款多功能数码娱乐携带终端，另外从和NDS第一回合的正面交锋可以让索尼集团清醒认识到试图动摇任天堂的根基决非旦夕间可以成功，PSP惟有进一步拓展其市场才能够有更大作为。在针对消费层方面，PSP与过去GBA所拥有的庞大用户群也存在着极大差异，传统掌机游戏用户多为青少年或资深玩家，而ipod的用户群或许更与PSP的潜在消费层接近，PSP不但能够和ipod一样提供MP3播放和下载功能，而且还可以对应全新的MPEG4影音播放功能，索尼希望以此和相对低廉的价格凌驾于其他携带数码娱乐平台。

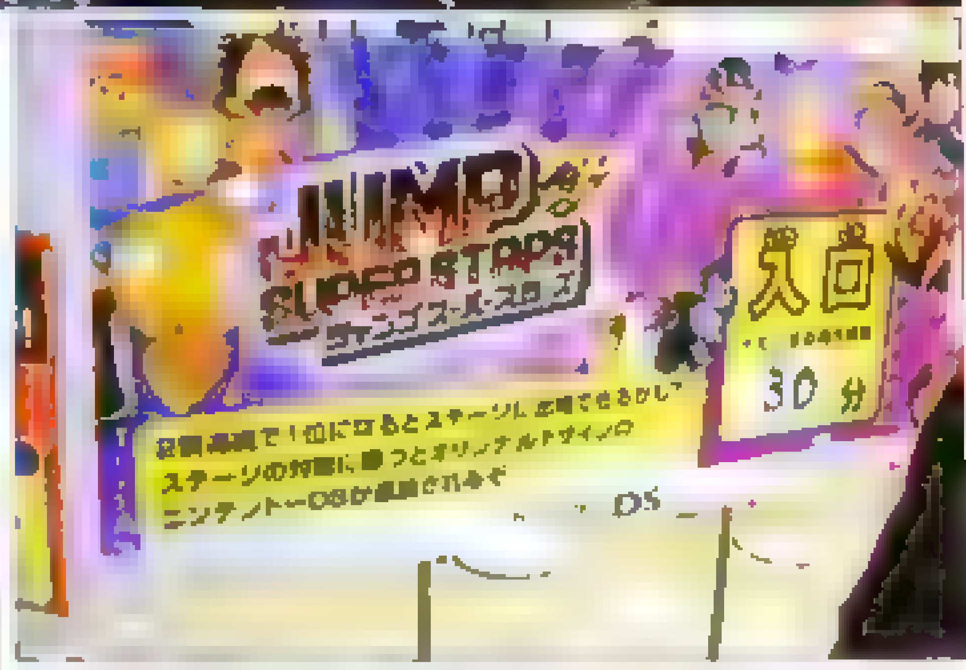
索尼的PSP计划固然深谋远虑，但笔者对此并不完全赞同，就像过去许多游戏业界资深人士所忧虑的那样，概念模糊的市场定位有可能导致消费者对PSP产生严重误解。索尼集团虽然一再强调对游戏产业的重视，但其领导层始终没有放弃以传统事业为战略核心的思想，这原本无可厚非，但过于顾及整体战略却大大影响到该社在游戏产业的进一步发展。索尼希望利用PSP夺回在携带影音播放平台的市场主导权是一场危险的游戏，苹果公司目前无论在全球范围的市场号召力还是技术力都大大超过了索尼的另一个死敌任天堂，苹果每年都在更新和完善其产品线，近日还将推出更迷你可爱的“ipod mini baby”系列，证券市场的追捧热潮始终没有出现停滞的势头，索尼和这样一个品牌知名度和技术力旗鼓相当且不断上升中的竞争对手直接对抗显然并没有绝对胜算。具有讽刺意味的是，PSP硬件性能最值得称道的设计就是空前强劲的图像处理机能，而目前其音效品质则是遭受非议最多的薄弱环节，以己之短攻他人之所长，显然令人感到有些莫名费解。索尼集团领导层似乎还不愿意承认这样的现实：TV游戏产业已经成为现在索尼所有涉足的经营领域中最有话语权的势力范围，旗下的SCE在业界的人脉关系大大凌驾于微软和任天堂等对手，不能善加利用这个得天独厚地优势将可能导致PSP的彻底失败。PSP的市场定位极有可能会引起Square Enix、Konami等第三方软件开发商的严重不满，他们一直担心多媒体功能会分散消费者的注意力，无法准确判断有多少用户会对游戏产生兴趣。多功能数码娱乐携带终端市场所面临的局势远比掌机游戏市场更为险恶，索尼将遭遇来自各领域强者的狙击，有许多对手的综合实力远远超过了任天堂。

笔者曾经对PSP超群的硬件规格设计非常期待，确信其必然会在掌上游戏主机市场取得很大作为，然而“ipod杀手”的市场定位却令人困惑，索尼还是应该多把精力放在携带游戏市场的积极开拓上，不管怎么说，任天堂应该算是目前诸多强硬竞争对手中最薄弱的一个环节。

JUMP FESTA2005特别报道

2004年12月，集英社的JUMP FESTA2005在日本幕张MESSE隆重举行了。虽然日本已进入严冬，但是本次展会却依然进行得如火如荼。展会上特别设立了任天堂专区，其中展出了以《JUMP超级明星大乱斗》为首的一大批正在开发中的NDS游戏

在本次展会上，只要在任天堂专区试玩NDS游戏的话就可以得到一张兑换券，收集满一定的兑换券就能换到相应点数的由集英社提供的小礼品，有很多小礼品是只有在这次展会中才能得到的。下面就让我们一起来看看本次展会中任天堂专区的精华吧



JUMP全明星大乱斗

"集英社"这个名字相信广大喜欢漫画的玩家已经非常熟悉了，这款《JUMP全明星大乱斗》正是集结了集英社旗下著名漫画周刊《少年JUMP》中诸多超人气角色的一款大杂烩式作品，而本次展会也是这款游戏第一次与玩家近距离接触。本游戏采用了2D的画面表现形式，上屏幕显示了战斗场景，而下屏幕则显示了和漫画一样的画面。

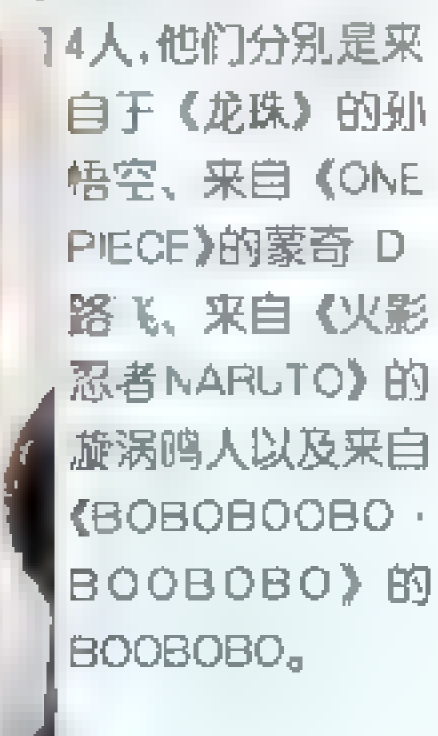
玩家可以操作上画面的角色进行各种攻击，根据按键组合还能发出各种大威力的必杀技。

各角色都持有一定的点数，当角色受到攻击或者被打出擂台的时候该点数就会不断减少。经过一定时间之后，所操作的角色就会变成黑白色，此时就要触摸下画面的角色来交换使用角色。

在本次展会上，可供玩家使用的角色一共有14人，他们分别是来自于《龙珠》的孙悟空、来自《ONE PIECE》的蒙奇 D 路飞、来自《火影忍者NARUTO》的旋涡鸣人以及来自《BOBOBOOBO · BOOBOBO》的BOOBOBO。

主要操作方式

Y 弱攻击	B 强攻击
[illegible] 跳跃	[illegible] 必杀技 [illegible]
←＋A、→＋A 必杀技2	
[illegible] 防御	



▶会场的试玩台上可以查看操作方式。

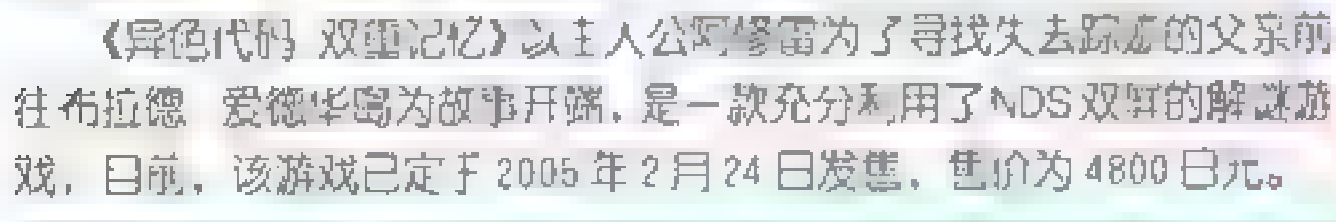
光速蒙面侠（又译《高速达阵》）

目前正在周刊《少年JUMP》上连载的以橄榄球为题材的人气漫画《光速蒙面侠》（Eye Shield21）终于在这次展会上宣布了游戏化，而该游戏的发行权则交给了任天堂。目前，该游戏的NGC版和NDS版都已经在制作之中了，相信过不了多久我们就能看到进一步的报道了。此外，在NDS版的《JUMP超级明星大乱斗》中我们也能看到来自《光速蒙面侠》中的人气角色"小早川濑那"。

▲《光速蒙面侠》中的小早川濑那也将出现在《JUMP超级明星大乱斗》中

异色代码 双重记忆

在任天堂展区，除了有一些已经发售的热门NDS游戏如《瓦里奥制造 摸摸乐》等可供玩家试玩外，一些即将发售的游戏如《CATCH! TOUCH! 耀西》，以及这款刚刚确定了正式游戏名称和发售日的AVG游戏《异色代码 双重记忆》等游戏也设了不少试玩台。



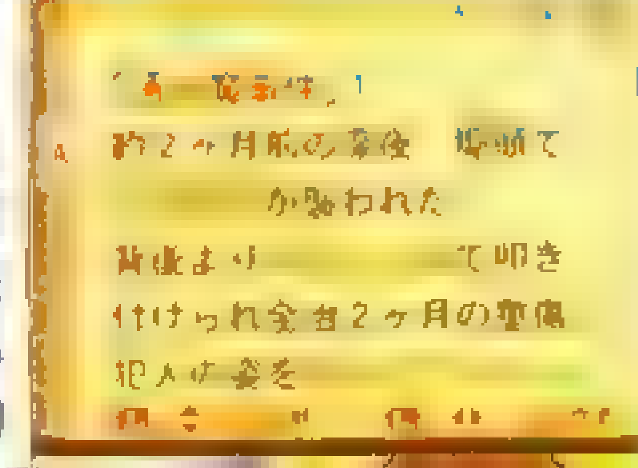
▲游戏的正式LOGO已经公布 试玩的人络绎不绝

作为任天堂本社在NDS上发售的第一款AVG游戏，该游戏受到了极大的关注，在本次展会上我们可以看到，其试玩台前的长蛇从来就没有断过。

《异色代码 双重记忆》以主人公阿修雷为了寻找失去踪迹的父亲前往布拉德 爱德华岛为故事开端，是一款充分利用了NDS双屏的解谜游戏，目前，该游戏已定于2005年2月24日发售，售价为4800日元。

侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件

在日本手机用户中非常具有人气的推理游戏，已经推出过不少系列。NDS版并不是原系列的移植作，而是完全原创的新作。该作品除了能够利用触控笔来直接操作外，在显示过去游戏对话的时候，NDS的上下屏幕还能共同显示，带给玩家更多更详细的信息。

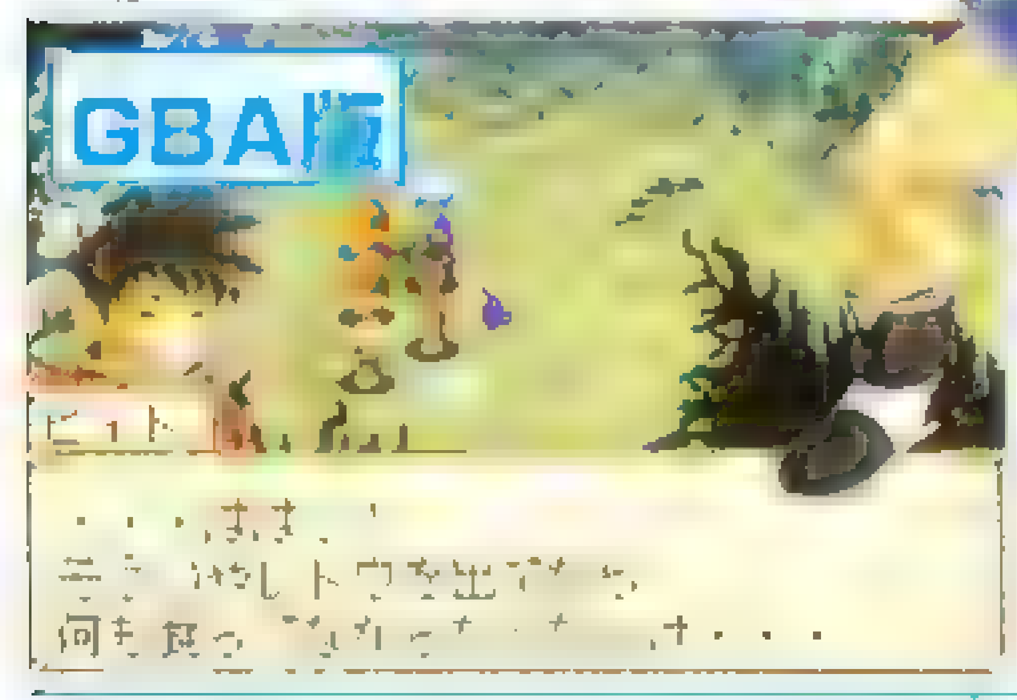


目前，《侦探 癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件》的发售日已经定在了2005年3月24日，售价为4800日元。在NDS版的《逆转裁判》还没有公布详细情况之际，这款人气推理游戏系列的续作会不会取得令人满意的成绩呢？还是让我们拭目以待吧。

冒险王比特（暂名）

由三条陆和稻田浩司合作的漫画《冒险王比特》也要游戏化了！GBA版已于1月20日推出，而NDS版也已经在紧锣密鼓地制作中了，等不及的原作FANS可以先玩玩GBA版解解馋。

目前所得到的情报是，GBA版和NDS版之间存在着联动，GBA版的数据可以通过联动转移到NDS版当中去。



操作主人公比特与同伴们一起展开冒险吧！

◀▲图为GBA版画面，相信NDS版的画面也即将公布了吧

蛋兽英雄

作为Square Enix最早公布的一款NDS游戏，本作差不多已经开发完成了。目前，该游戏的发售日定在了2005年3月24日，相信延期的可能性并不大。

NDS版的《蛋兽英雄》与之前"《半熟英雄》系列"的其他作品最明显的差别就是可以和RPG一样在城镇之中移动，此外，点击下画面来操作蛋兽的游戏方式也相当具有新意。

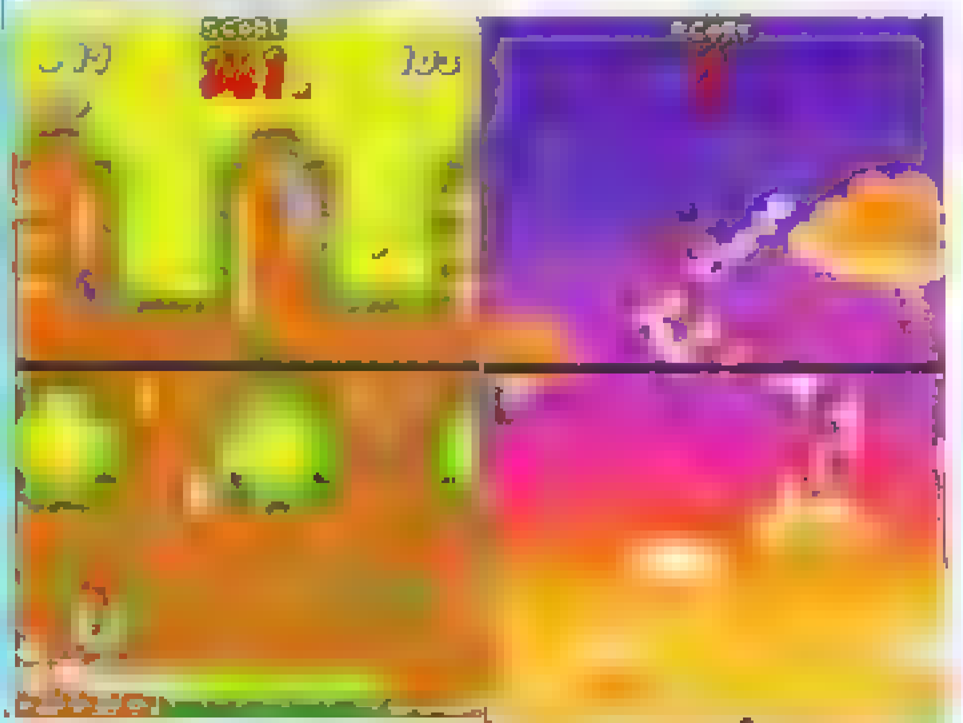
作为SE在NDS上的第一款游戏，该作的销售成绩很明显将会对今后该社在NDS平台上的动向起到一定的参考作用。

CATCH！TOUCH！耀西！

以小恐龙耀西为主角的动作游戏，其中我们还能看到婴儿马里奥等熟悉的身影。该作的主要游戏方法就是利用NDS的触控笔来画出门云帮助耀西和马里奥躲过敌人的攻击，角色的动作十分丰富，并且淡雅的手绘式画风也给人以温馨的感觉。

在本次展会上，该游戏试玩台前也是人满为患，相信到时候正式发售时本作也会取得不错的销售成绩吧。

《CATCH！TOUCH！耀西》的发售日为2005年1月27日，相信玩家们拿到本期杂志的时候已经可以玩到了吧！

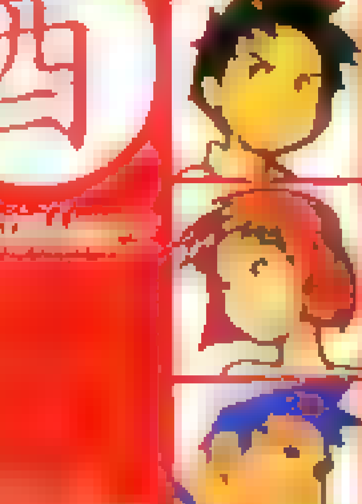


又是一年春来到

—来自日本游戏厂商的新春祝福

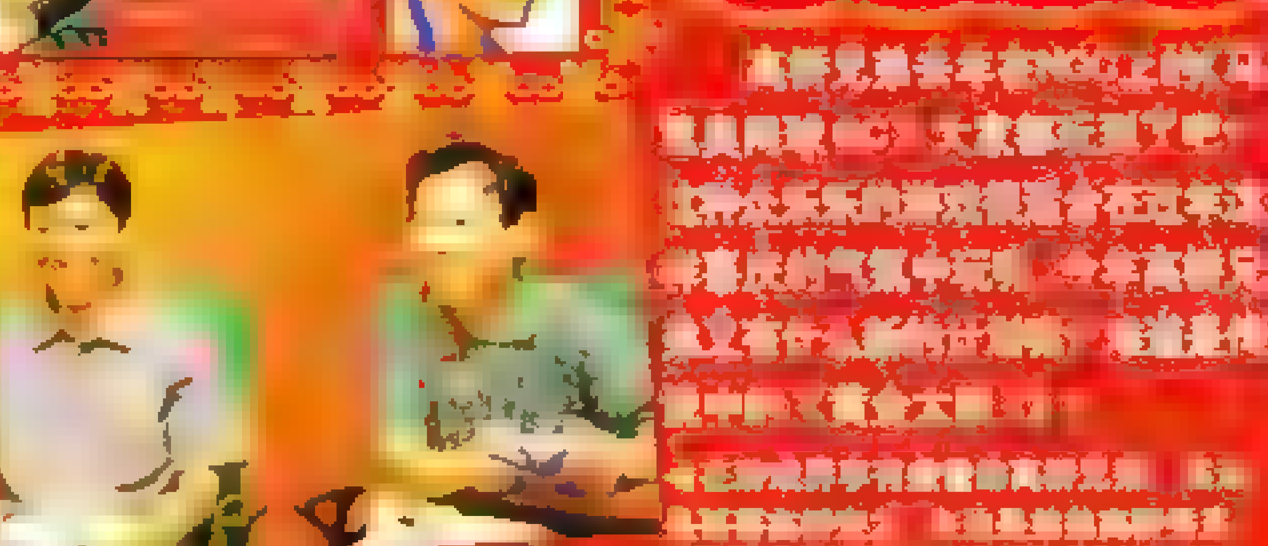
任天堂《瓦里奥制造 摸摸乐》开发小组

酉



INTELLIGENT SYSTEMS

CAMELOT



GAME FREAK
GAME FREAK inc
SEGA
MMV

NAMCO&MONOLITH SOFT

SQUARE ENIX

SPIKE

2005

ございます

文 LIKY

超级机器人大战 ORIGINAL GENERATION 2

发售前最终报道

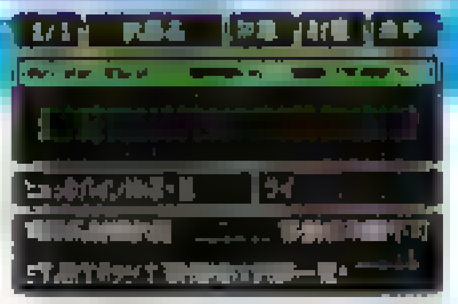
超级机器人大战 原创世纪2 GBA

◆[illegible] ◆[illegible] RPG ◆[illegible] ◆[illegible]
◆1人 ◆[illegible] ◆[illegible] ◆[illegible]
◆[illegible]

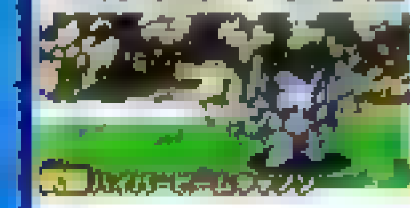
令人超级期待的《超级机器人大战 原创世纪2》即将在2月3日发售，这个日子已经近在眼前了，大家都准备好了吗？在游戏发售之前的这次最终报道中，我们将为大家带来许多具体的情报，我们来深入地了解一下游戏的系统吧。

武器选择系统

前作的"武器选择系统"获得了玩家的一致好评，而本作也将这一系统继承下来，所谓"武器选择系统"就是机体可以自由选择不同的武器装备，在战斗中可以使用这些武器来应对不同的战况。不过需要注意的是，每件武器都有一定的重量，而机器也有一定的载重量（W值），装备的武器总重量不能超过机体的载重量。



▲装备不同的武器应对不同的战况。



▲"武器选择系统"令游戏的自由度和战略性得到很大程度提升。

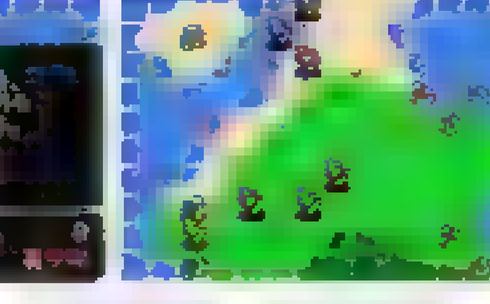
援护系统

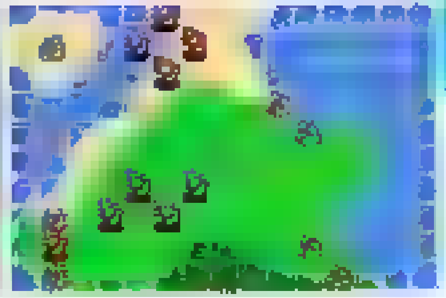
"援护系统"最早出现在WSC版的《机战》中，随后这一成功系统一直被后来的系列沿用，本作中这一系统当然也得到保留。援护分为"援护攻击"和"援护防御"两种。所谓"援护攻击"是指当一个机体对敌方攻击时邻近的一个同伴也能一起对敌人发动攻击，这样能够对敌人造成重大打击；"援护防御"与援护攻击类似，当我方机体受到攻击时，进行援护防御的机体可以代替那台遭受攻击。当然"援护攻击"和"援护防御"都必须满足一定条件才能实现。

◀灵活利用援护攻击能够对敌人造成重大打击。

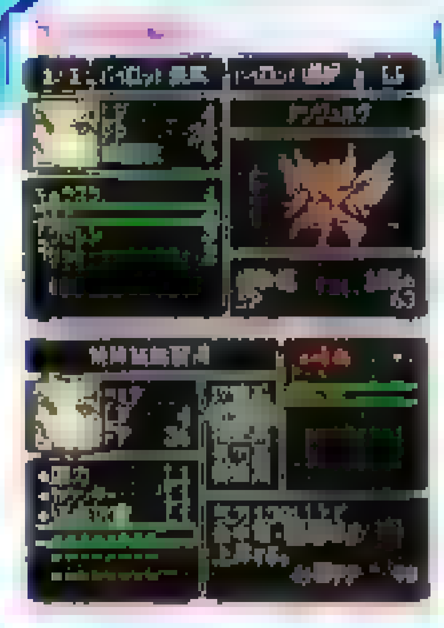
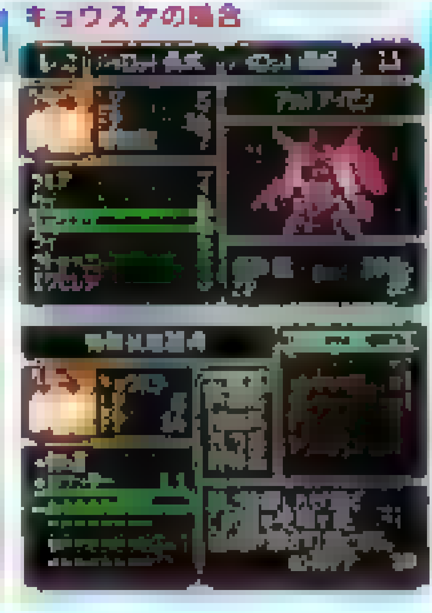
◀援护防御能够代替他机承受攻击

游戏中，每一话都设有一个“熟练度”达成条件，只要完成该条件，熟练度就能够得到提升，而熟练度的高低直接影响到游戏的难易度，游戏难易度的不同会使敌人增援数目发生变化。这系统也算是“《机战》系列”的一个经典系统了，玩家们应该不会陌生。对于追求挑战的玩家来说，尽量拿到每一关的熟练度应该是他们最基本的一个目标了。





▲熟练度的不同，影响到游戏的难易度，从而影响敌人增援机体的数量。

当驾驶员击坠敌机时可以获得一定的“驾驶员点数”（Pilot Point），简称“PP值”，这个PP值是可以用来培养驾驶员的，比如增加能力值，或学会各种特殊技能。玩家可以根据驾驶员的特点以及他乘坐的机体来对其某方面能力进行重点培养，让他在战斗中发挥最大能力。

◀利用PP值来学会各种特殊技能。

连续攻击

某些特定武器具有“连续攻击”的能力，它能够打击处于同一直线上并排的多个敌人，这种武器在名称后面会有“C”的标志。不过要实现“连续攻击”，驾驶员也必须掌握该特技能才行，两个条件缺一不可，而驾驶员的“连续攻击”等级会影响到能够打击的敌人个数。下面我们来看看连续攻击是怎样发动的。

▼驾驶员具备“连续攻击”的特技。

▼选择带有“C”标记的武器进行攻击。

▼3台敌机处于一条直线，对他们展开攻击 选择“连续攻击”。

▲攻击展开 出现大魄力的必杀技画面

▲打击第一个敌人。

▲紧接着打击第二个。

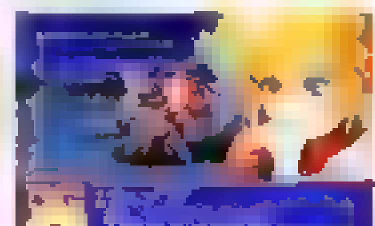
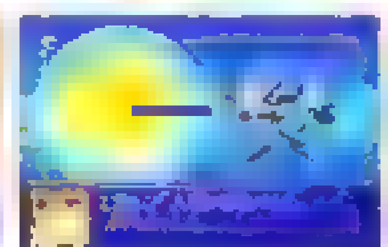
特殊武器

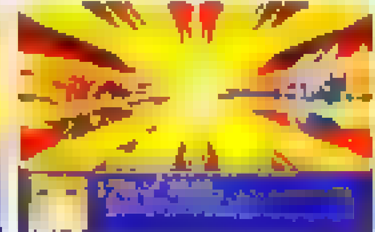
在前作中出现了许多特殊效果的武器，比如下降敌人命中率，下降敌人装甲，下降敌人移动力等等，本作中也保留了这些武器。这些武器的加入令游戏的战略性大大提升，有时候对付敌人就不用硬碰硬地干，耍耍“阴招”也不错哦。（笑）LIKY在前作中就有数次利用这种特殊武器干掉强大BOSS的经历，皮糙肉厚外加上防护盾的BOSS机体在被我的特殊武器耗光了EN之后犹如砧板上的肉任我宰割，真是痛快啊！哈哈哈——

◀特殊武器的加入令游戏的战略性大大提升。

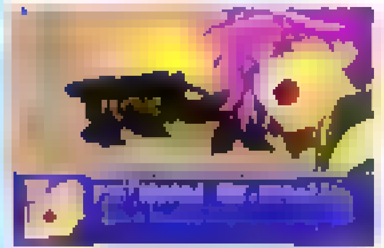
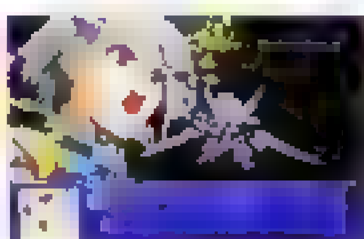
合体攻击

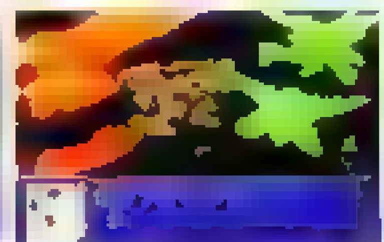
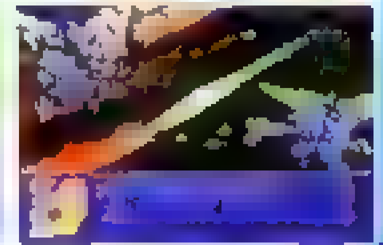
威力巨大、画面表现巨夸张的合体攻击已经成为“《机战》系列”不可或缺的要素了，只要满足一定条件，多台机体可以一起发动威力强大的合体技，对敌人造成毁灭性打击。本作的战斗画面在前作的基础上进行了大幅强化，合体攻击的画面表现力也更具魄力、更加热血，大家来欣赏欣赏两组合体攻击的镜头。



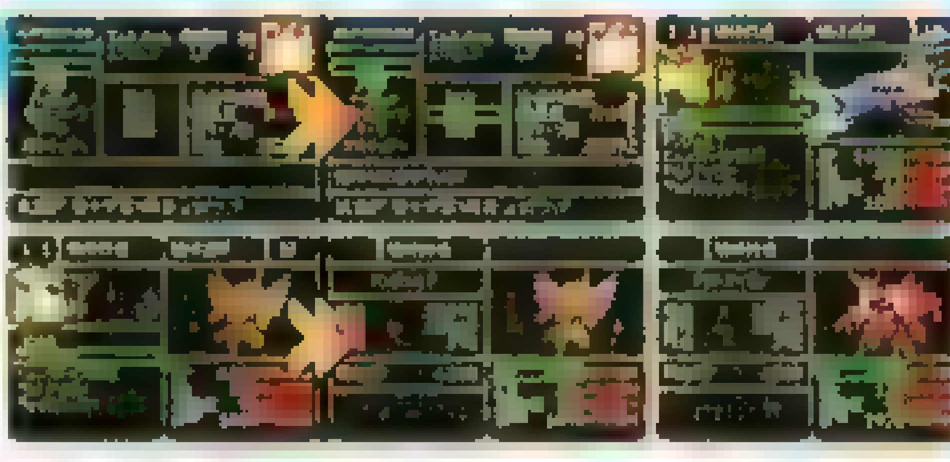
▲古铁巨神和白骑士的合体攻击。

▲库奥拉与阿拉德的合体攻击——Twin Bird Strike。

每一话结束后的整顿画面，我们可以给机体进行改造，也就是花费资金来强化机体各方面的能力，比如HP、运动型、装甲等等，另外也可以对武器进行强化，这也是系列一贯的传统，也正是因为有这个系统，每一作的资金总是不够用。



▲每架机体都有不同的改造上限

战斗中击落敌方机体获得的各种零件是可以卖掉的，很多用不上的零件还不如直接换取资金合算。

▲没用的零件干脆卖掉换取资金。

游戏中，当特定的机体移动到邻近的位置时，会出现“合体”的指令，机体合体之后通常可以获得更加强大的战力。在本作中，人气机体晓击霸MK－Ⅲ就可以与专用的“AM炮击型专用部件”进行合体，从而组合出续航能力以及火力都大幅强化的“RTX－011AMG 晓击霸炮击型”，这部机体装备有4门重力冲击加农炮，是远程攻击的强力机体。

◀晓击霸MK－Ⅲ与AM炮击型邻近时就会出现“合体”的指令。

▶装备有4门重力冲击加农炮的“RTX－011AMG 晓击霸炮击型”。

◀晓击霸MK－Ⅲ加装专用部件后可进行换装

▶“晓击霸格斗型”的装甲得到加强，并装备有强力的近距离格斗武器。

晓击霸MK－Ⅲ除了可以与专用部件进行合体得到“晓击霸炮击型”外，还可以通过加装专用部件“Boxer Parts”换装成为“RTX－011AMB 晓击霸格斗型”。不过，与“晓击霸炮击型”能够随时在战场上合体的方式不同，换装只能在每一话战斗出击之前进行，进入战场后就不能换装了。

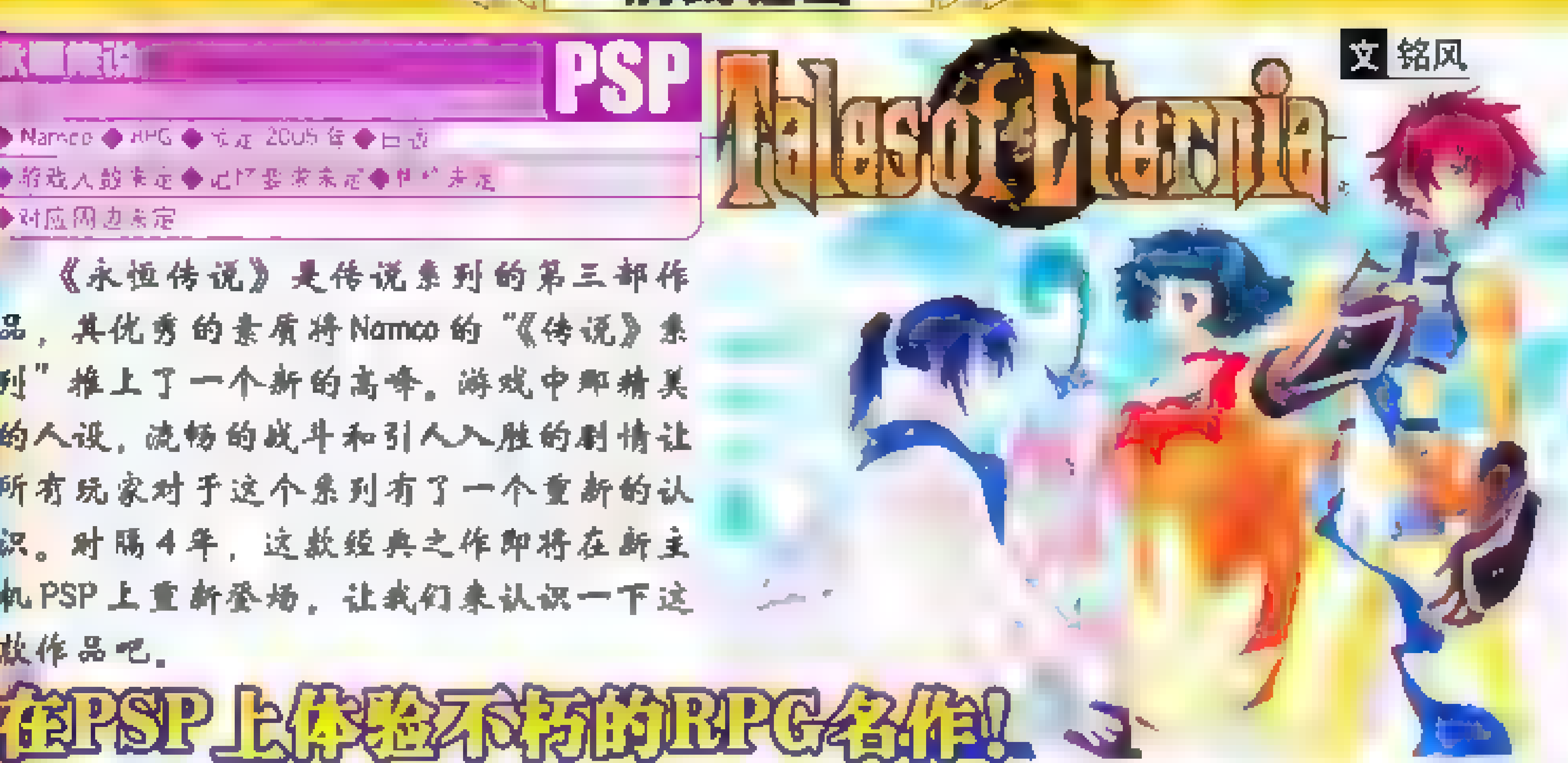
SRX小队的3台机体R－1、R－2、R－3在地图上邻近时也会出现“合体”的指令，合体后的机体“SRX”具备超强的实力，恐怖的必杀技“天上天下念动爆碎剑”具备对BOSS一击必杀的破坏力。

▲威力超强的必杀技“天上天下念动爆碎剑”。

永恒传说 PSP

◆Namco ◆RPG ◆预定2005年◆日语
◆游戏人数未定◆记忆要求未定◆价格未定
◆对应周边未定

文 铭风

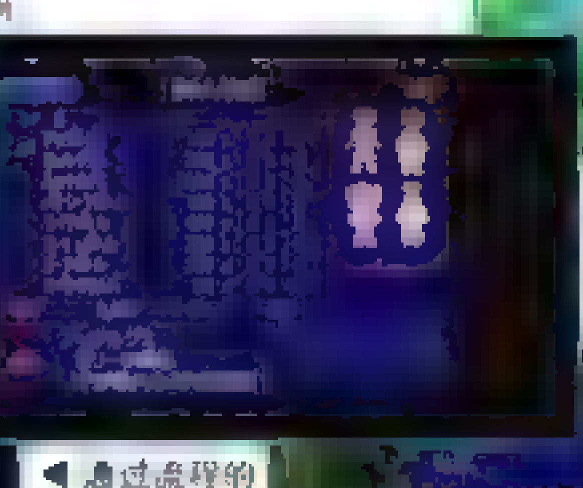


《永恒传说》是传说系列的第三部作品，其优秀的素质将Namco的"《传说》系列"推上了一个新的高峰。游戏中那精美的人设，流畅的战斗和引人入胜的剧情让所有玩家对于这个系列有了一个重新的认识。时隔4年，这款经典之作即将在新主机PSP上重新登场，让我们来认识一下这款作品吧。

在PSP上体验不朽的RPG名作！

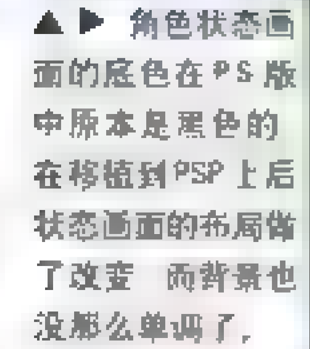
在PSP发售初期我们便得知《永恒传说》的复刻版将在这款新主机上登场。然而之前得到的情报却极为有限，E3上甚至不能试玩。而现在我们可以看到PSP版的《永恒传说》不仅完全保留了PS版的内容，并且由于主机性能的强劲而在某些方面超越了原有的PS版。虽然是相同的角色、相同的故事，但给我们的感受绝不是相同的。

◀▶ 原先3张PS碟的内容现在只要用一张UMD碟便可装下了，从图中可看到画面没有任何缩水的表现，可见现在科技力的提升啊



◀ 苹果果冻可是系列中最受欢迎的道具哦

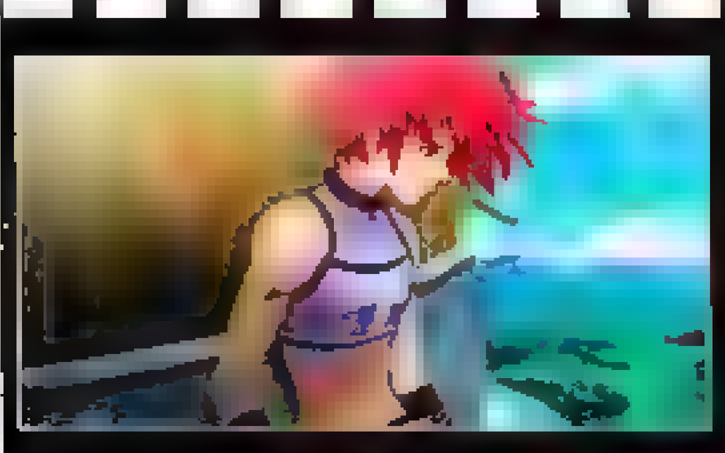
◀ 随着流程的进行，玩家会遇到各种各样的晶灵，领悟各种晶术。

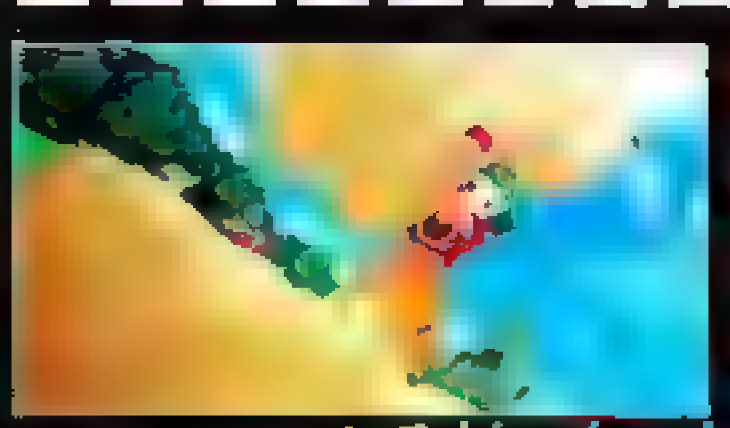


▲▶ 角色状态画面的底色在PS版中原本是黑色的，在移植到PSP上后，状态画面的布局做了改变，而背景也没那么单调了。

主题曲《flying》完全保留！

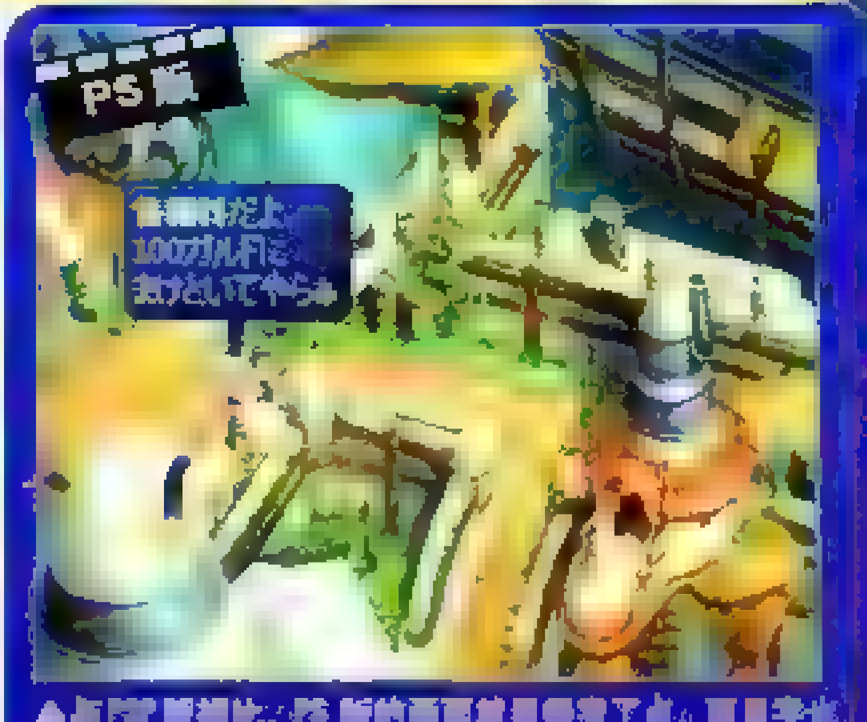
主题曲一向是"《传说》系列"的标志之一，而PSP版也不例外，本次《永恒传说》与PS版一样，主题曲依旧是GARNET CROW所演唱的《flying》，并且开场动画也是完全收录，下面就来欣赏一下那些精彩的游戏片断吧。





享受宽屏幕的快乐！

▲有从空中俯瞰的视角，可以看到视野比原来的PS版宽了不少。



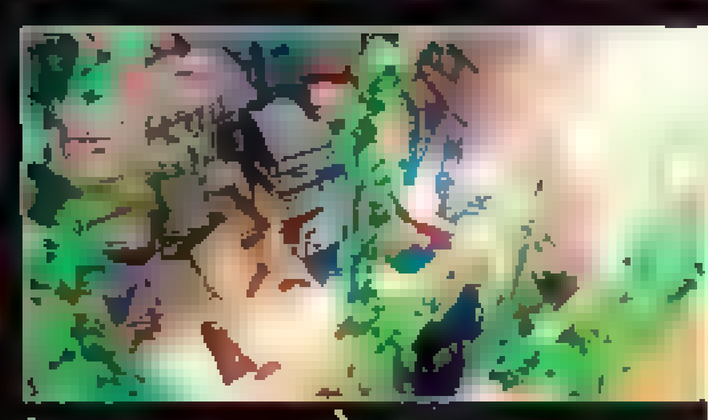
▲与PSP版相比，PS版的画面就显得窄了点，而且字也显得有些粗糙，但是这些不足之处在PSP版上将得到完全解决。

▲因为画面变宽，所以在发生事件时，屏幕上的字就可以看得更清楚一些。

和4：3的电视屏幕不同，PSP的16：9宽屏让游戏画面向两边扩展，这样一来屏幕上能够显示的事物就比以前更多了。由于能够看到的场景变大，玩家在街道、迷宫等场景内移动起来更加方便了。不过这样看来右下角的小地图的作用就不明显了啊。

▲谒见国王的事件，游戏的画面相比PS版提升了不少。

▶在港口乘船，屏幕中显示的建筑物比原先的PS版多了不少啊。

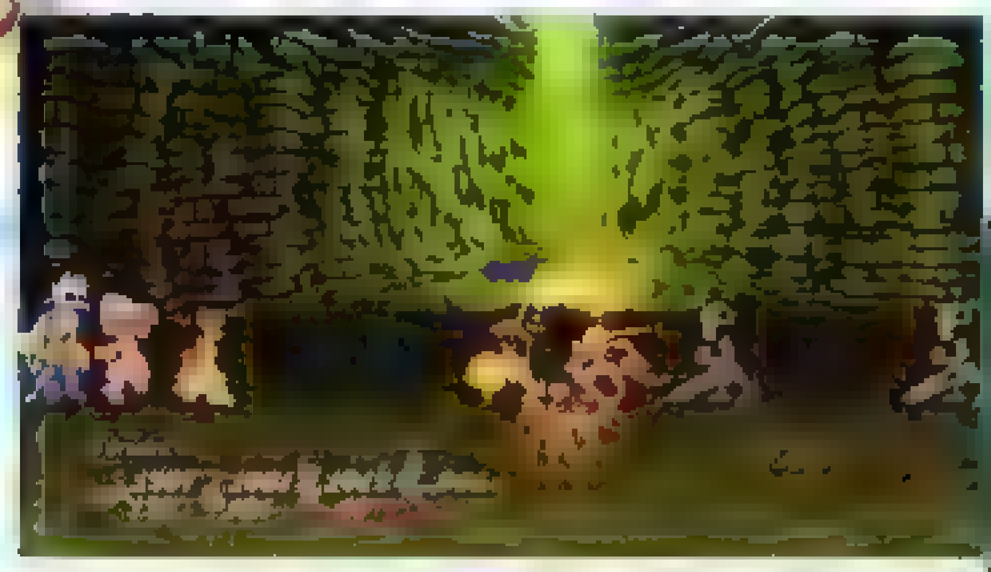


更加宽敞的战斗画面

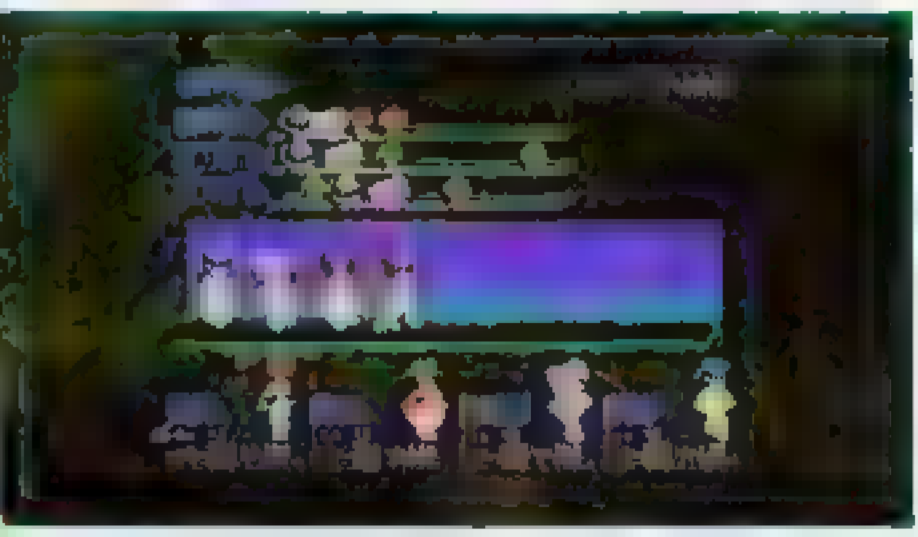
《永恒传说》采用的的战斗系统被称为“直线运动战斗系统”。这个系统和前几作一样，能让玩家操纵游戏中的角色像动作游戏那样进行战斗。而由于PSP的16：9宽屏，所以能让玩家能更好地把握战场上的整体情况。

▲在PS版中能够显示的战场比较窄，经常看不到敌人的情况。

▲▶即使操纵的角色很靠前，但画面上还是会显示出其他角色。

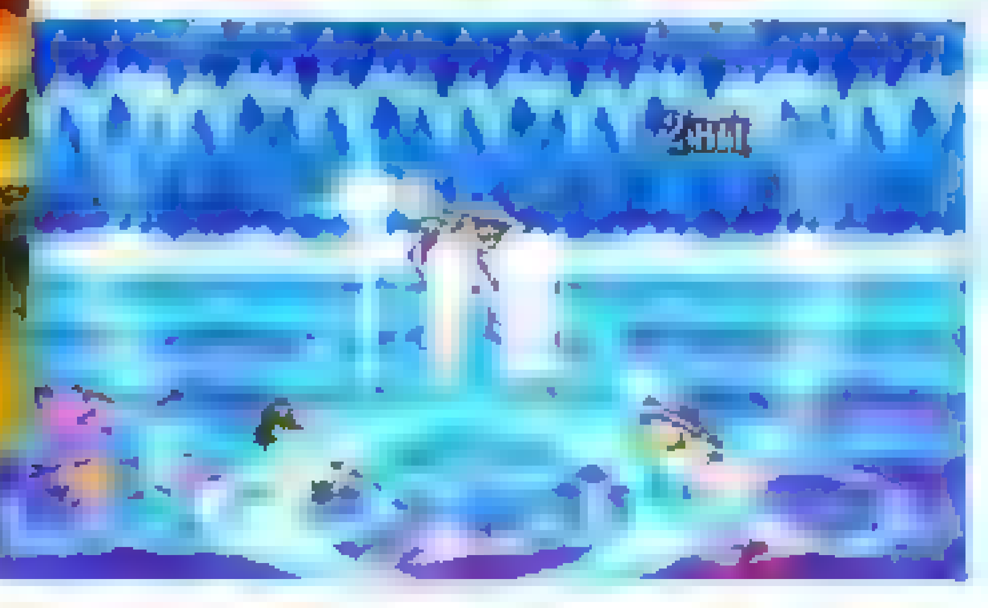


▲即使有敌人躲在战场的后方咏唱魔法，在宽屏中我们还是能看到他的行动。这对战况的把握很有利。



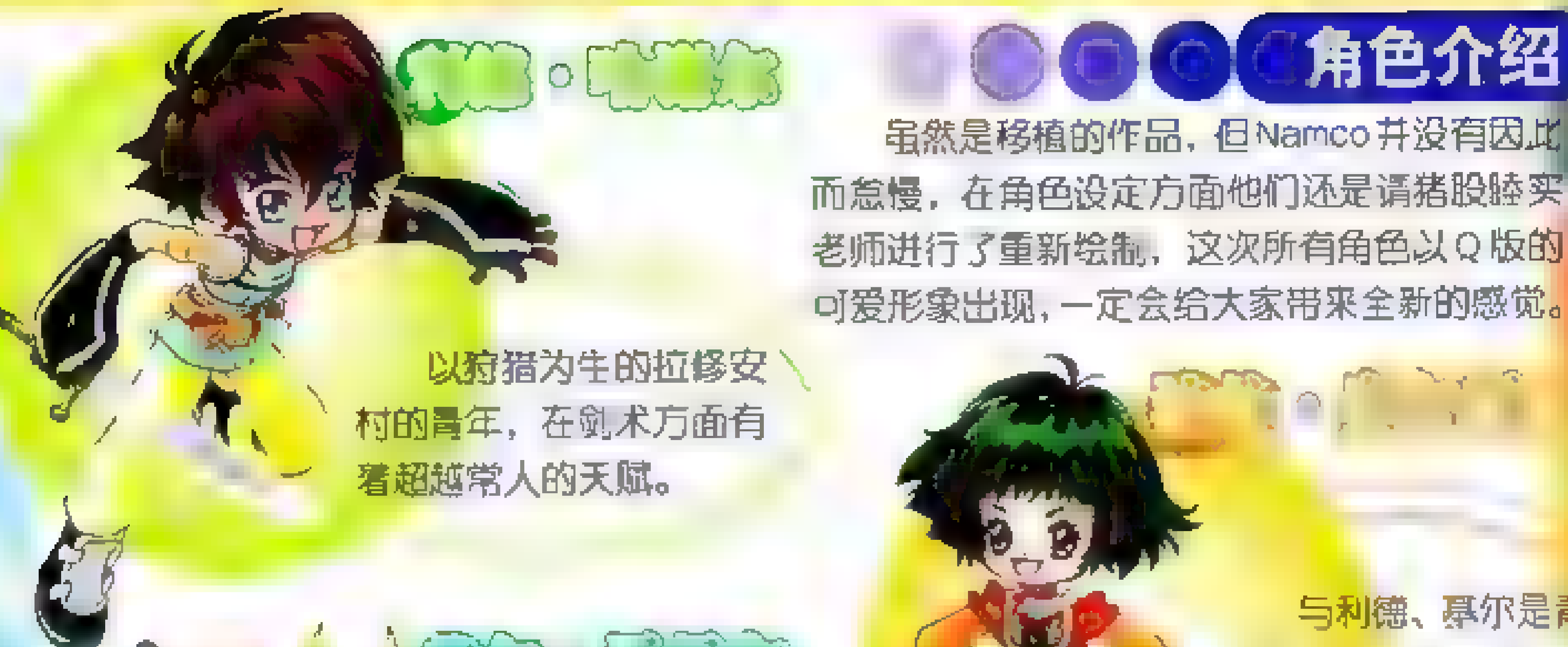
▲调整合适的队形对战斗将起到至关重要的作用。

▲▶也许是因为宽屏的缘故，使用技、术的时候显得更有魄力了。



角色介绍

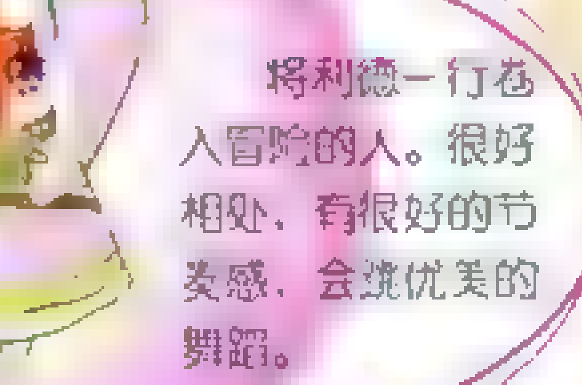
虽然是移植的作品，但Namco并没有因此而怠慢，在角色设定方面他们还是请猪股睦实老师进行了重新绘制，这次所有角色以Q版的可爱形象出现，一定会给大家带来全新的感觉。



以狩猎为生的拉修安村的青年，在剑术方面有着超越常人的天赋。

与利德、慕尔是青梅竹马的好友。擅长格斗技，是个正义感很强的女孩。

运动能力极低，头脑超好的家伙。重视理论但有点死脑筋。



将利德一行卷入冒险的人。很好相处，有很好的节奏感，会跳优美的舞蹈。

勇敢而伶牙俐齿的12岁女孩，以自己是大海盗安弗里特的后代而骄傲。

除了知道他是个自称为“雷斯”的商人外，其他情况都是个谜。不仅人长得英俊潇洒，而且学识丰富。

是个极端的机会主义者。不管遇到什么样的困难都不会泄气，总是微笑着面对。

文 铭风

POPOLOCROIS ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険

再次拥有童话般的感动！

PSP

◆RPG ◆2005年2月 0日 ◆日版

◆1人 ◆4800日元

◆未定 推荐玩家年龄 全年龄

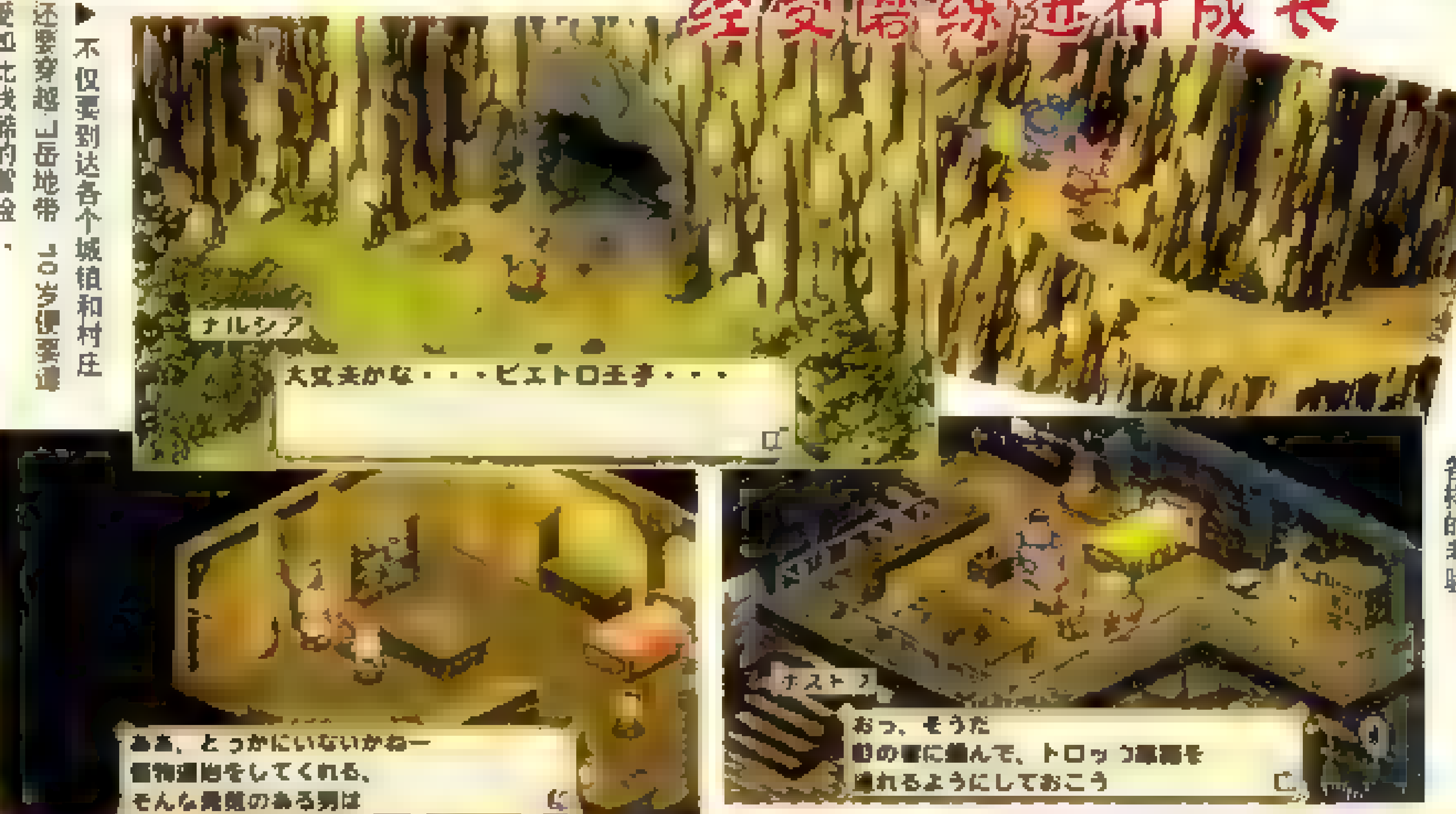
“《波波罗物语》系列”是一款拥有温馨剧情的RPG，其童话风格和图画般的画风吸引着许多玩家。本次厂商将系列最初的两作重新结合，并加入了新的事件，成为了这款PSP版的《波波罗物语 皮耶多罗王子的冒险》。

在PS2版中，系列的主人公已经由皮耶多罗的儿子皮诺所继承。而在PSP版中讲述的就是年幼的皮耶多罗王子的冒险故事，原先就备受好评的剧情在添加了新要素的基础上，必将为新老玩家带来由于的感动。

年幼的皮耶多罗开始了冒险的旅程

◀和同伴们一起冒险，与各种人相遇，经历众多苦难，充分体验皮耶多罗的成长过程。

经受磨练进行成长



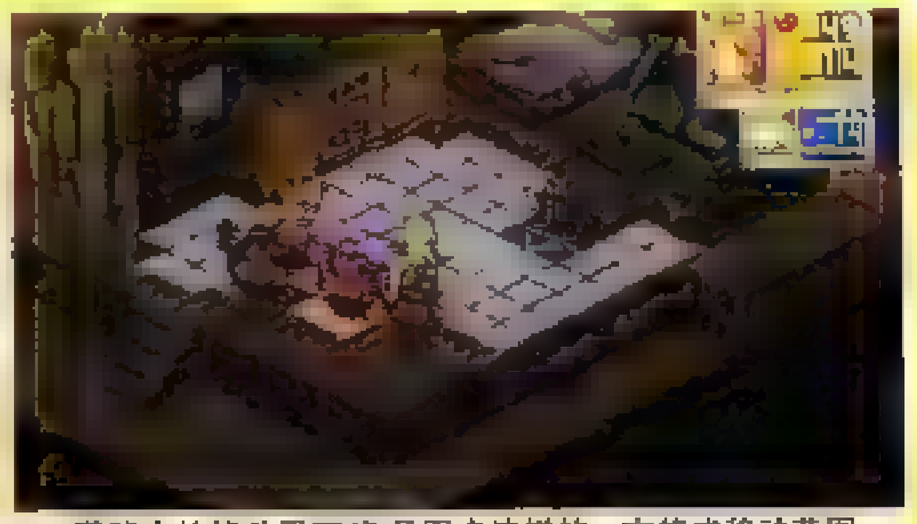
▶不仅要到达各个城镇和村庄，还要穿越山岳地带，10岁便要遭受如此残酷的冒险。

◀在冒险旅途中能够遇到各种各样的考验。

为大家公开本作的所有新要素！

要素1 战斗系统统一化

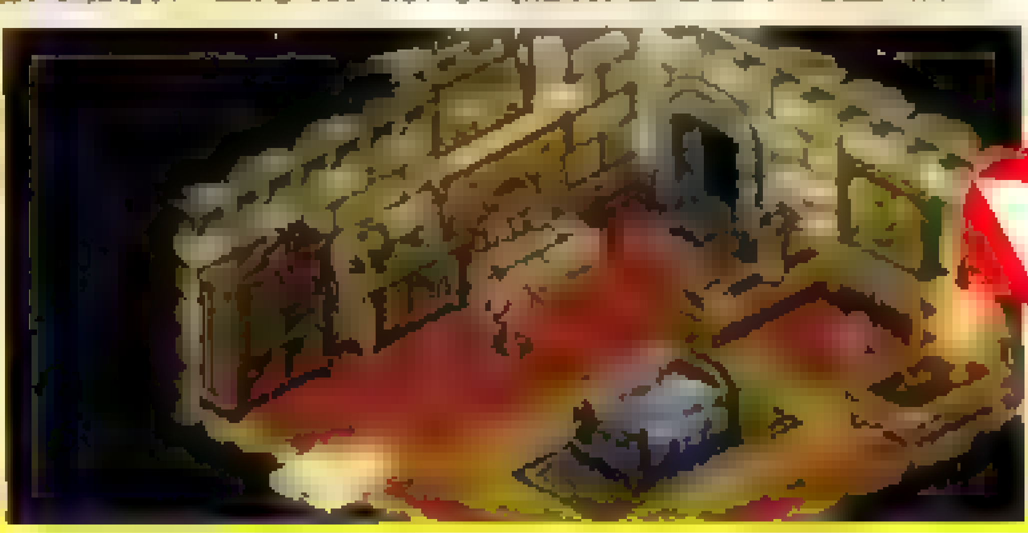
“《波波罗》系列”每一作的战斗系统都会有比较大的变化。然而在本作中，几作的战斗系统都被统一成初代的模式，也就是说大家玩不同篇章的游戏会感到更加统一。另外据说在该系统的基础上还会出现新的要素··



▲游戏中的战斗画面就是图中这样的，方格式移动范围。

要素2 新增视角缩放机能

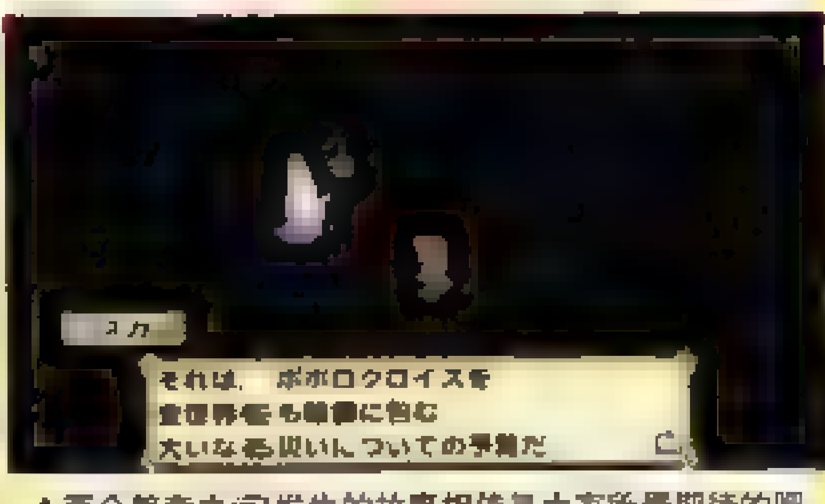
在游戏中新增将视角进行缩放功能，可拉进和画面中某一部分的距离。通过这个功能不但能让各位更好得看清场景，也方便大家寻找隐藏在地图中的宝箱。



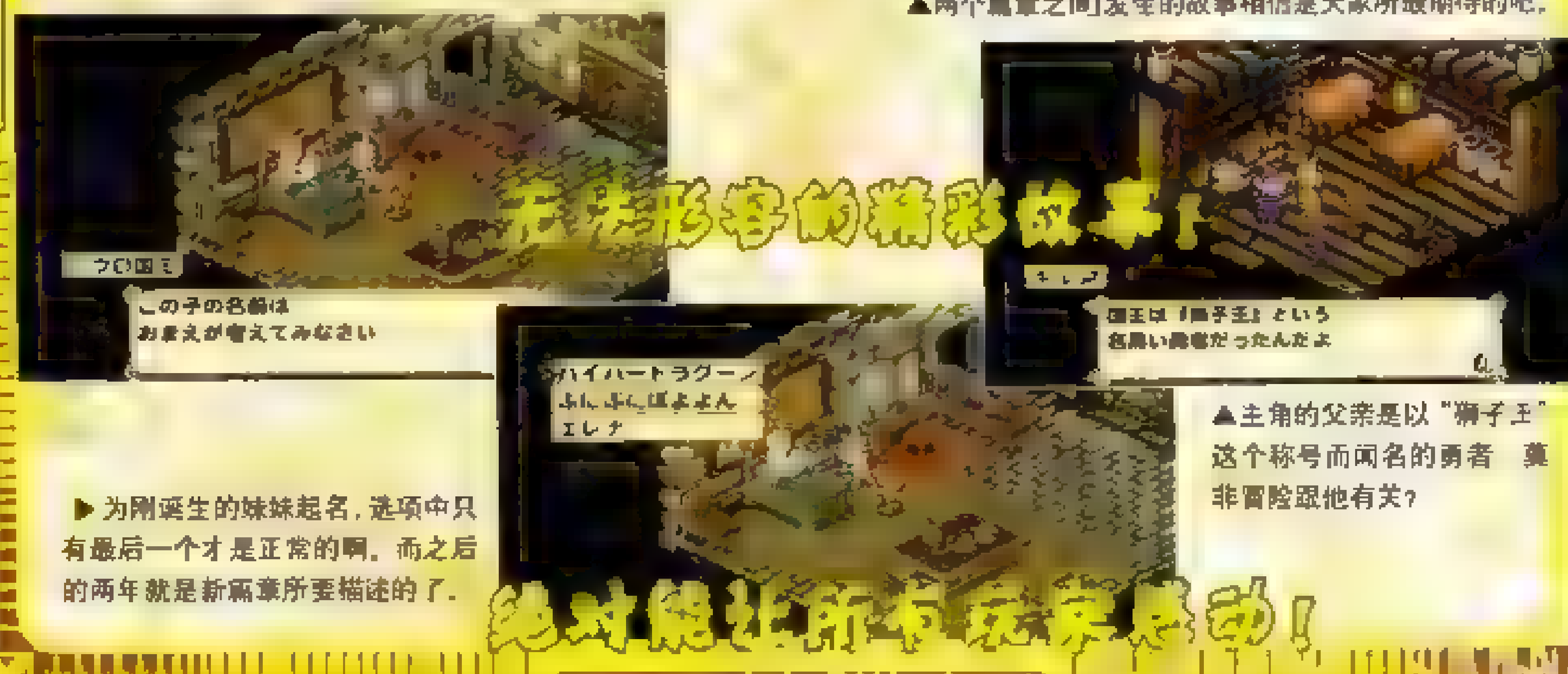
▲发现可疑的地方就要拉大画面看个清楚，说不 [illegible]。

要素3 本作独占的原创故事——“暗之狮子王篇”

系列的老玩家不用担心，本作中拥有原创的篇章“暗之狮子王篇”。这个篇章将描述原作的1代“冰之魔法篇”和2代“女神麦拉篇”中间的两年所发生的事，在这个篇章中将描述主角的另一个冒险。随着故事的进行，村庄和城镇的样子将发生改变，当然同伴也是。随着皮耶多罗王子的成长，玩家也能确实感受到游戏中时间的流逝。



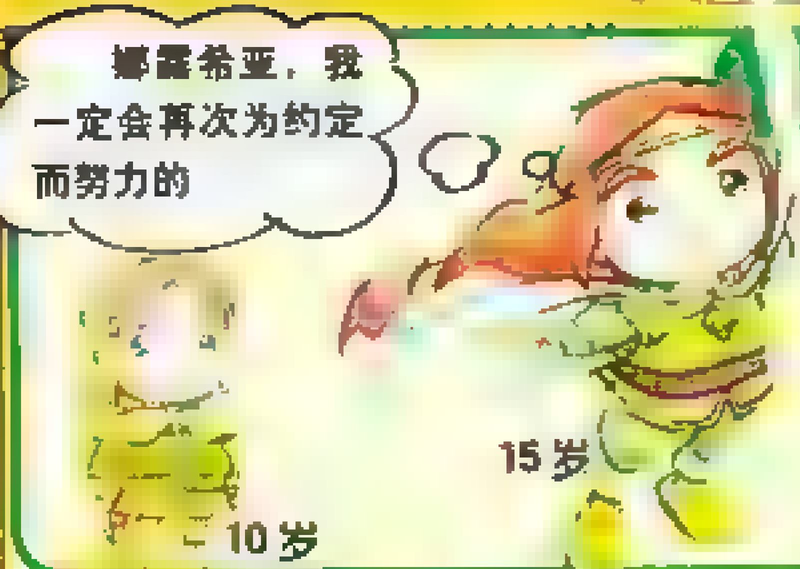
▲两个篇章之间发生的故事相信是大家所最期待的吧。



▶为刚诞生的妹妹起名，选项中只有最后一个才是正常的啊。而之后的两年就是新篇章所要描述的了。

▲主角的父亲是以“狮子王”这个称号而闻名的勇者，莫非冒险跟他有关？

皮耶多罗王子



波波罗古罗伊斯王国的王子，在10岁生日到来之际展开了冒险。这个好奇心旺盛的王子，虽然看起来不太可靠，但是却充满正义感，拥有894常人两倍的行动力。不管面前有什么样的苦难在等待着，不管会出现什么样的强敌，他都丝毫不退却，拥有勇敢面对的勇气。同时他也会对遇到困难的人们伸出援手。

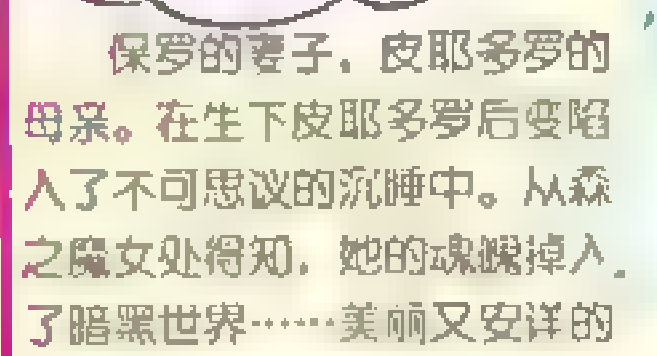
娜露希亚

在弗洛内尔的森林中与姐姐吉鲁达一起生活，是个心地善良的森之魔女，与吉鲁达一起保护着森林不受人的危害。平素是非常羞怯老实的女孩子，不过在涉及到牵挂的人时，会作出让周围人都为之惊讶的行动。头上戴着两公的尖顶帽，而她的真实身份其实就隐藏在那里……

保罗

波波罗古罗伊斯王国第16代国王，为了国民的幸福而在维持王国的和平上竭尽全力。因此他在国民的支持度也很高。据说年轻的他也是个出名的勇者。10年前王妃沉睡后，他不断寻找让她觉醒的方法，但是一至今都没有结果。为此他的头发全部变白了。

萨妮雅

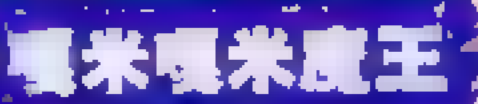


保罗的妻子，皮耶多罗的母亲。在生下皮耶多罗后变陷入了不可思议的沉睡中。从森之魔女处得知，她的魂魄掉入了暗黑世界……美丽又安详的女性，皮耶多罗所持的龙之剑，其实是守护萨妮雅的东西。

白骑士

重视骑士道的放浪骑士，为了寻找传说中的王者之剑而展开了旅程。和皮耶多罗一起将被怪物占领的哥德利夫矿山解救了出来，之后便开始了共同冒险。是个富有正义感的大块头，拥有厉害的实力且坚守自己的原则。

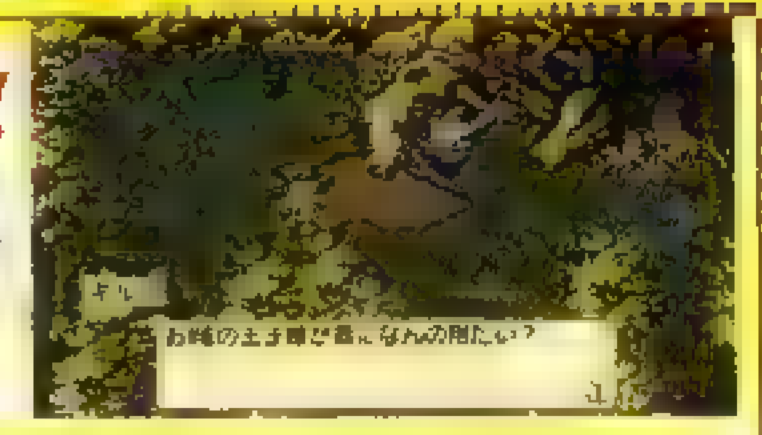
嘎米嘎米魔王

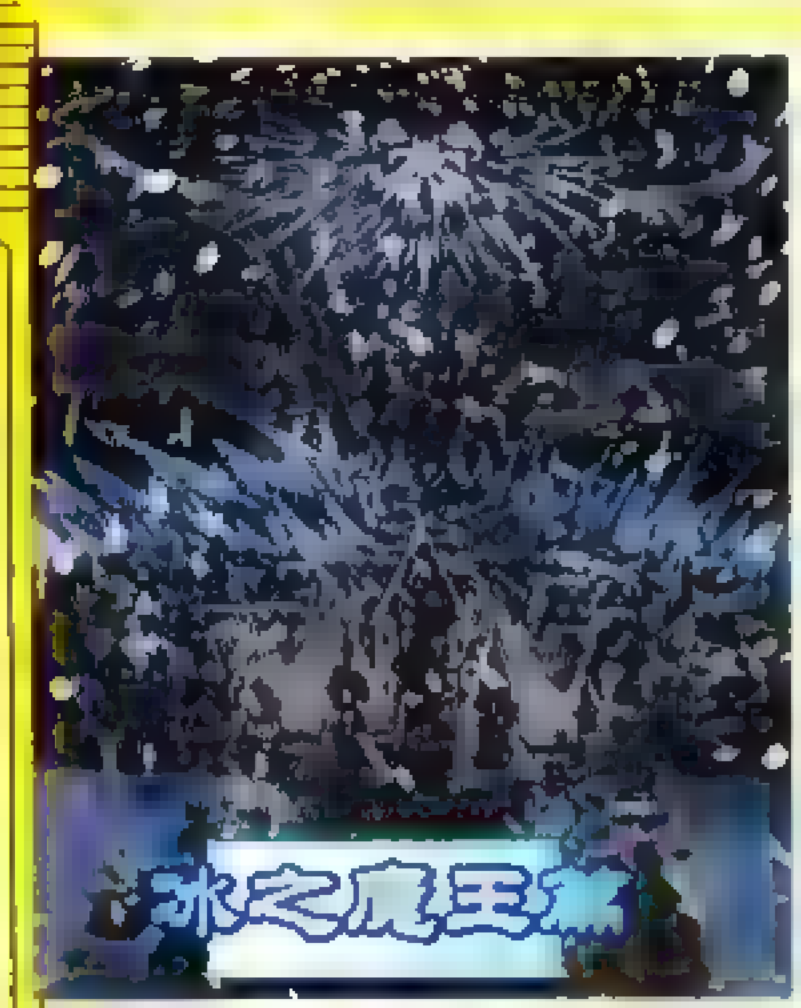


因从铁匠处偷螺旋桨和螺丝钉，而被皮耶多罗惩罚，之后被娜露希Ⅱ的和善感化而帮助皮耶多罗进行冒险。拥有复杂的性格，是个天才的发明家。

系列的1、2作完全复刻！

讲述皮耶多罗王子冒险的作品有1996年发售的《波波罗古罗伊斯物语》和2000年发售的《波波罗古罗伊斯物语II》这两部作品。下面就为大家介绍第1作的“冰之魔王篇”，让我们一起重温皮耶多罗王子时代的故事吧！





10年前，波波罗古罗伊斯王国被突然爆发的寒流袭击，一切都被冰雪所包围。这一切都是北方到来的冰之魔王的所作所为。人们面对魔王手下四天王那压倒性的实力，还是决定拼死作战。此时空中出现了一条美丽的龙，为了保护城堡而和冰之魔王战斗了几天几夜，最后终于将其击败了。但是，魔王在灵魂落入黑暗世界的时候，将疲劳不堪的龙也卷了进去……

时间流逝，波波罗古罗伊斯王国的皮耶多罗王子即将迎来10岁生日，为此父王打算在城中举行了一次盛大的庆典来进行庆祝，但王子却闷闷不乐……因为此时母亲却无法祝福王子。原来母亲萨妮雅王妃在生下王子后便陷入了长眠状态。虽然森之魔女吉鲁达一直在研究让王妃醒来的方法，但一直没有结果。最后皮耶多罗王子决定用自己的力量去寻找让母亲醒来的方法。

在虚无的冒险中能找到答案吗？

▲为了拯救母亲，皮耶多罗终于决定要外出了。最后能否达成目的呢？

▲冒险中会遇见各种各样的事。

全新的动画影像！

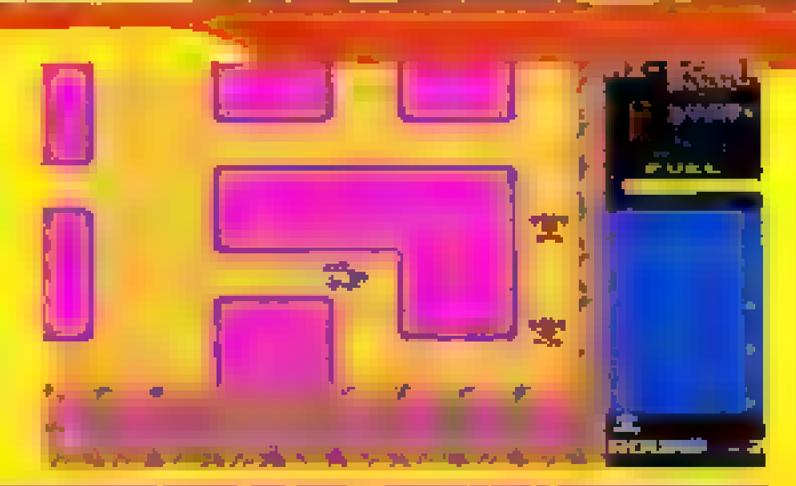
本作当然不仅仅是简单的复刻，新增了原作中所没有的剧情动画。同时不仅游戏画面，这些动画影像也完全配合PSP宽屏的特点。下面就让我们来预览一下这些动画的片段吧。

全对应宽屏的画面！

▲看到这些充满了温情和感动的动画影像，是否有想哭的冲动呢？

文 雷伊

Namco这个游戏老铺曾经为广大玩家创造了不少经典，这些弥足珍贵的传世之作，Naemo当然不会白白地让它们被历史的尘土所掩盖。于是，收录了Naemo早期经典作品的"《南梦宫博物馆》系列"就这样诞生了。"《南梦宫博物馆》系列"最早诞生于PS上，并且推出过多集，受到了广大玩家的热烈追捧。现在，这个系列又要在新掌机PSP上重现光辉了，有了去年FAMICOM MINI系列卖得热火朝天的成功例子，这款旧作合集相信也会取得不错的成绩



PSP

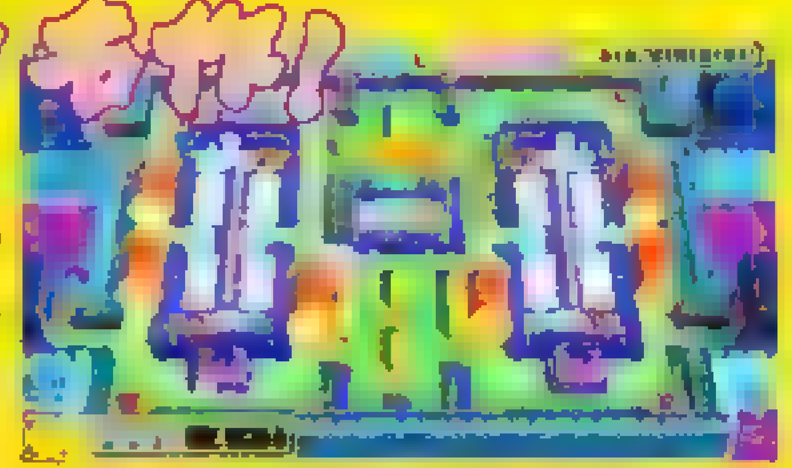
◆Namco ◆ETC ◆预定2005年2月24日 ◆一版

◆1～4人 ◆记忆要求未定 ◆3800日元

◆养计 魔力

ナムコミュージアム

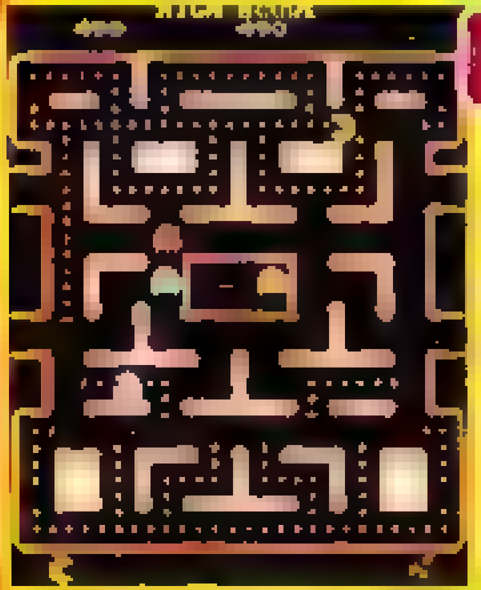
PSP版的《南梦宫博物馆》是一款严格挑选了Namco早期街机名作的合集，完全收录了7款当时广受好评的游戏，除了完全移植这7款游戏之外，本作中还收录了4个重新制作的游戏，让新老玩家都能玩得尽兴。下面就让我们来看看这"7+4"的游戏大餐吧



记忆的重现——完全移植版

吃豆人

80年代登场于街机的超人气动作游戏，玩家要操作PACMAN一边躲避敌人的攻击一边吃掉沿途的食物。这款游戏曾经在欧美创造了超强销售记录，是一款享誉世界的不朽名作。



吃豆小姐

《吃豆人》大获好评后于81年在美国登场，也是《吃豆人》的续篇。与前作相比，本作在画面上得到了强化，而且主人公也变成了女性版的吃豆人。

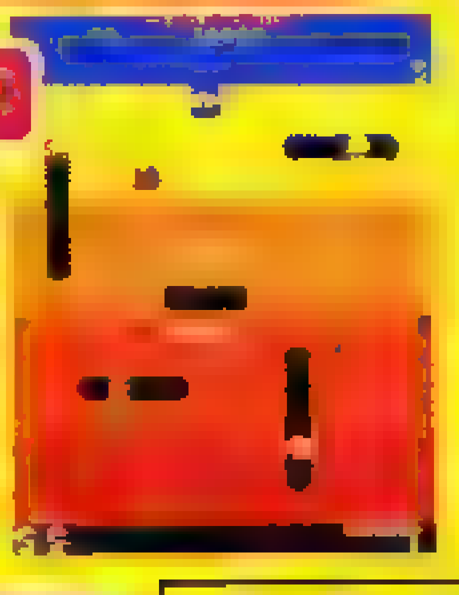
小蜜蜂

诞生于79年的射击游戏名作，相信国内许多玩家都对此游戏已经再熟悉不过了吧。

大蜜蜂

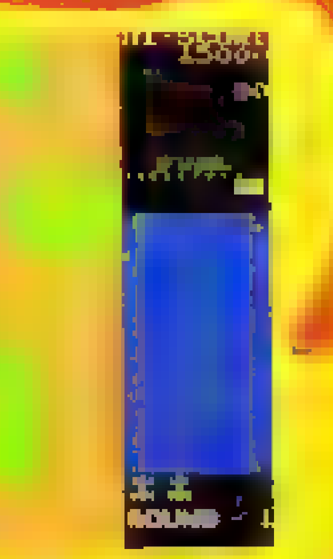
81年的作品，也是《小蜜蜂》的续作。与前作相比，本作加入了很多新要素，比如可以2机合体等等，爽快感大增。

DIG DUG



82年的作品。玩家需要不断挖地向地下前进，敌人可以用岩石或者打气来消灭。

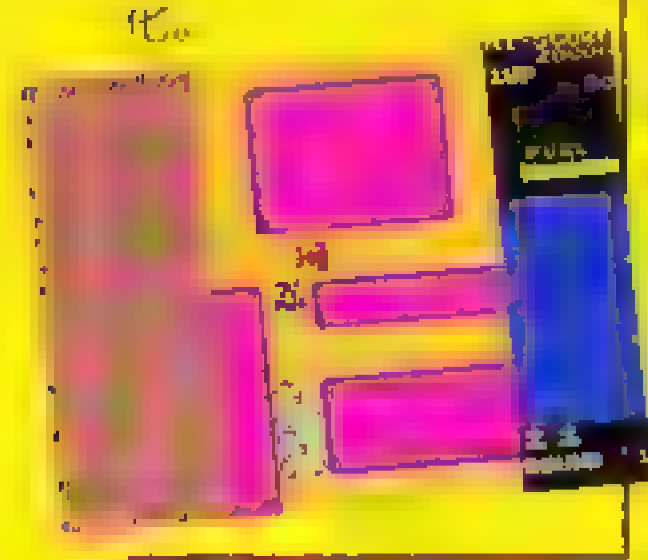
拉力X



登场于81年的赛车游戏，也是《山脊赛车PSP》开场前的那个小游戏。

新拉力X

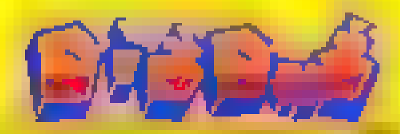
《拉力X》的加强版，与前作相比本作的难度[illegible]下降，音乐和背景都有了一定的变化。



名作的重生——重新制作版

吃豆人(重制版)

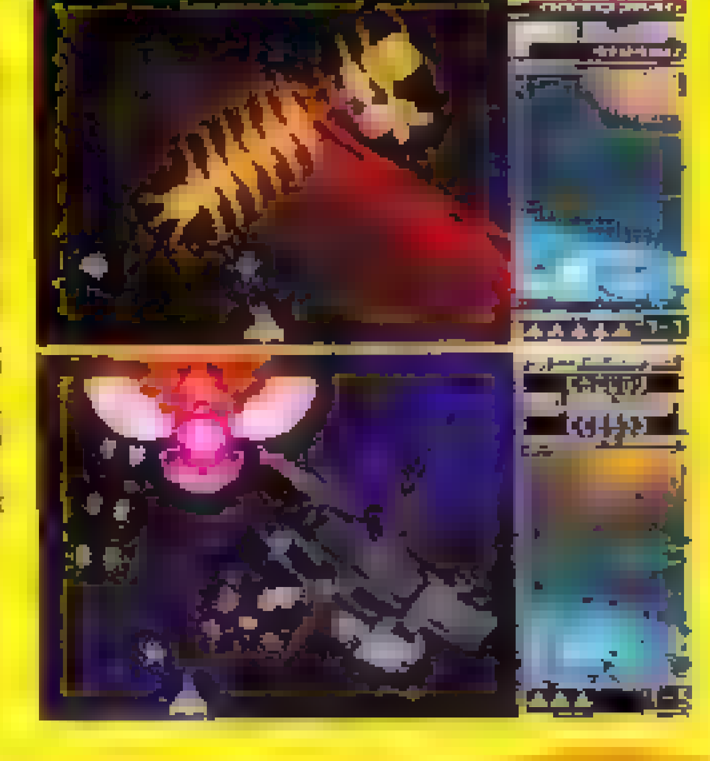
游戏规则[illegible]一样，只要将场景上的食物全部吃掉就算过关[illegible]在[illegible]面上得到了极大进化，[illegible]，色彩也[illegible]鲜艳



DIG DUG(重制版)

游戏方式[illegible]敌人[illegible]

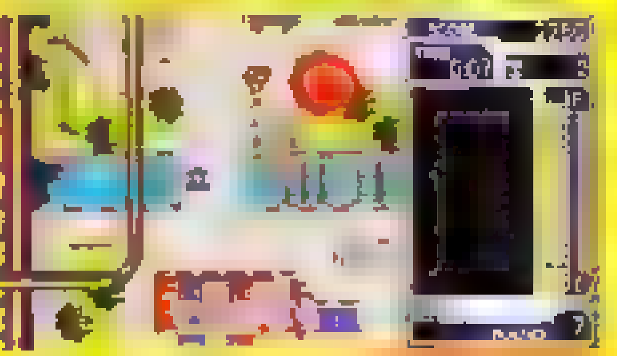
大蜜蜂(重制版)



[illegible]面加强的[illegible]时，背景也更加复杂，BOSS战魄力满点，临场感十足

NEW RALLY-X

新拉力X(重制版)

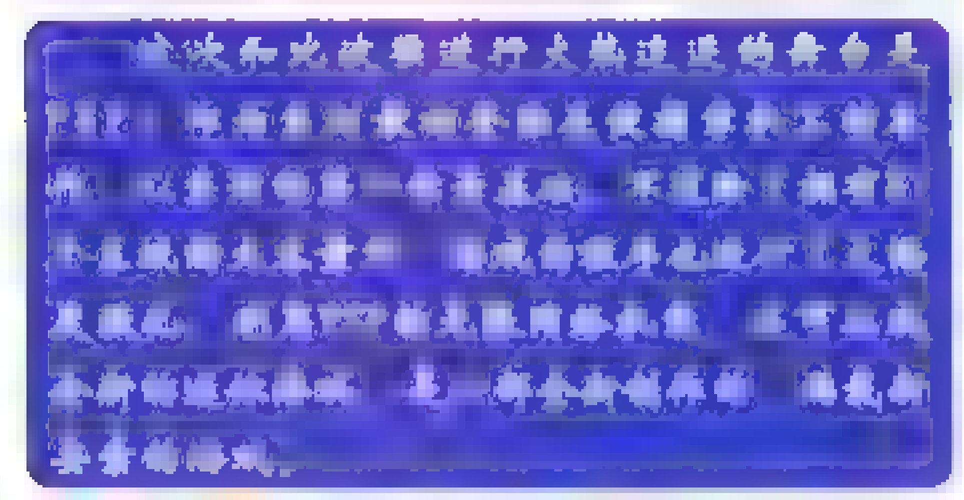


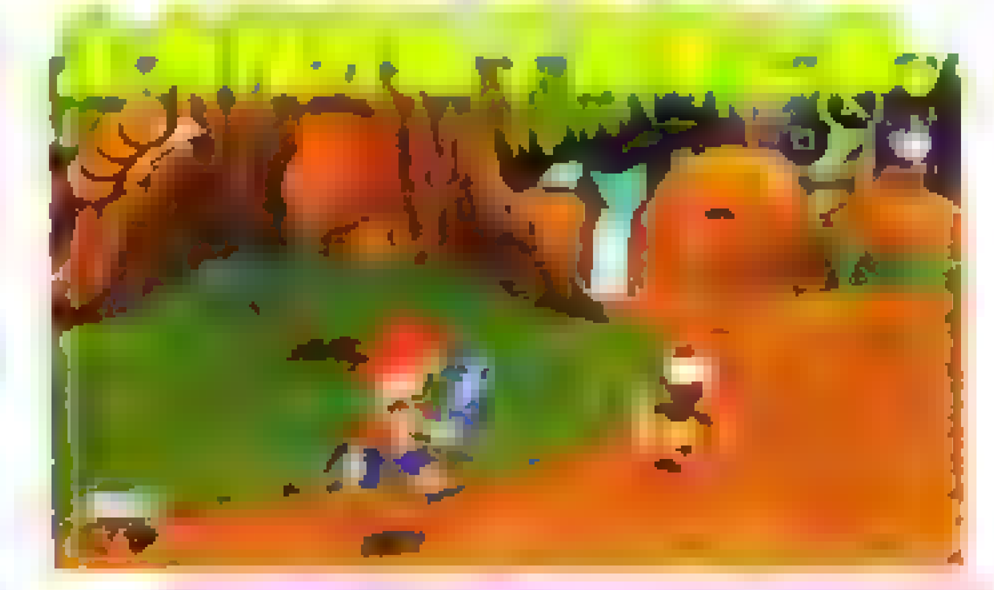
除了基本[illegible]得到[illegible]进化外，在版面的设计上也得到[illegible]大幅度[illegible]改良，[illegible]体[illegible]

文 铭风

サルゲッチュP!

无论何时何地都和比波猴去旅行吧！





▼下子面对这么多敌子……

▲可恶的家伙 竟然乘坐坦克

▲水中有鲨鱼 我不怕

多姿多彩的舞台和多姿多彩的比赛!

本作的关卡是由[illegible]，各个关卡都由各种各样的区域构成。目前已被确认本作的区域总数有[illegible]，在这广阔的世界中，有200只以上的猴子[illegible]

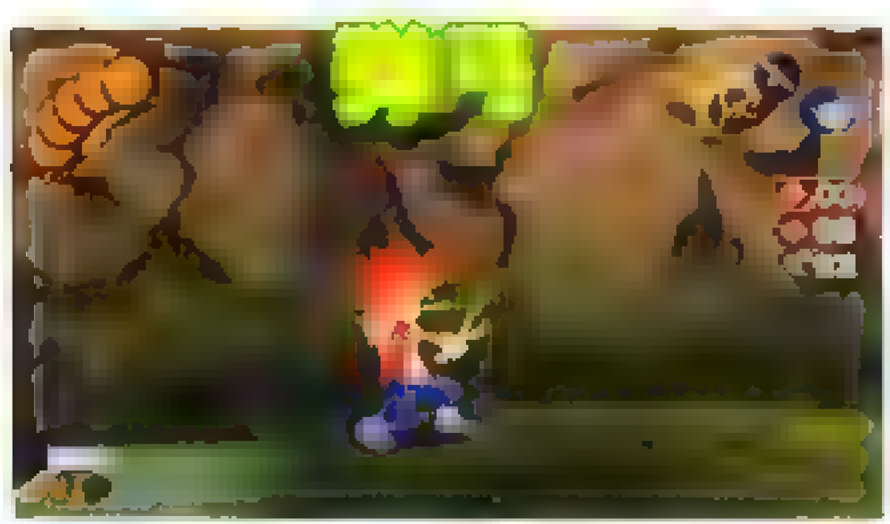
▲这只猴子在恐怖的恐龙身上，不过这样真能让主角奈何不得吗?

▲▶比赛猴的逃跑速度异常迅速，靠近时一个不小心就要展开长途追逐了啊。

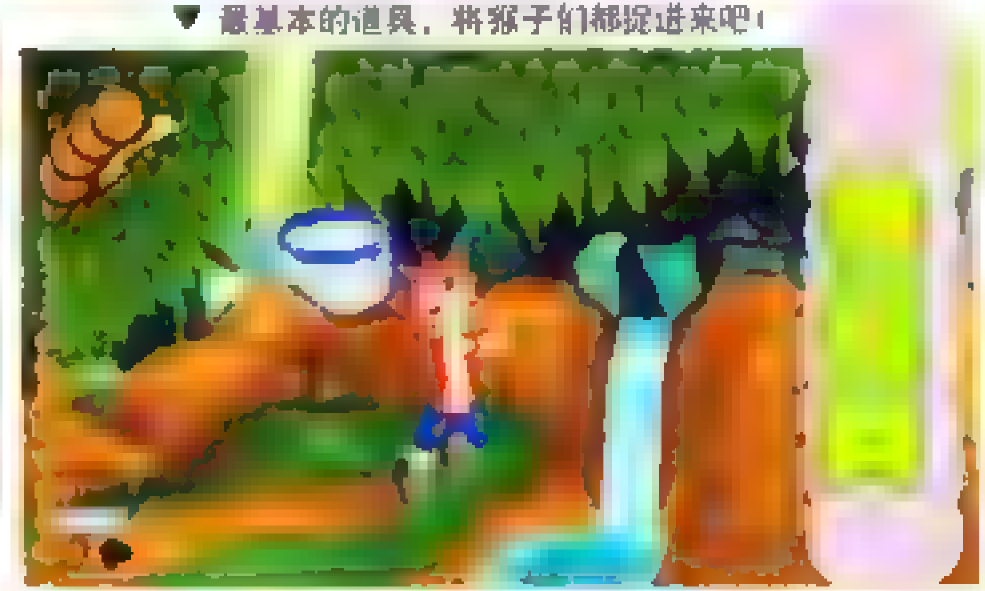
神奇辛奇的道具依然存在

◀▲利用旋转的竹蜻能够在空中进行滑行，这样的话便可轻松到达想去的地方了

▼最基本的道具，将猴子们都捉进来吧！

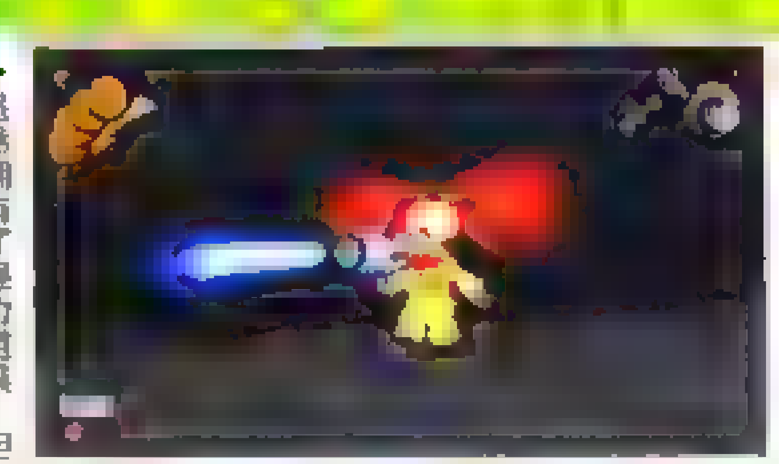


▲在瞄准后便能将弹丸发射出去，击中比波猴的话便能使其立刻昏倒，这样就能轻松捉到它们了。



▲旋转摇杆便能够使冲刺环运作，使主角的移动速度大幅度上升，将猴子撞倒之后就能捉它了。

▶虽然拥有了强力道具，但是也不能小看这些猴子，他们也会使用手中的武器来攻击主角，要小心哦。



对战游戏乐趣无穷！

本作利用PSP的无线通信功能能够供多名玩家进行对战。游戏中提供了多个迷你游戏供选择。真是乐趣无穷啊。

▶进化的比波猴拳击，在这里能够体会到热血的战斗，站在拳台上的你要像男子汉一样将敌人击倒！

2004 GBA日版游戏完全年鉴

统筹：LIKY
制作：LIKY、马修
铭风、雷伊

《掌机王》的招牌的栏目"GBA游戏年鉴"在沉寂一年后终于再度出击，相信大家已经期待很久了吧。本次由掌机王小组倾力奉献的"2004 GBA日版游戏年鉴"收录了从2003年12月到2004年12月期间发售的近160款日版GBA游戏，除极个别"Best Price"系列的老游戏没有收入，在这一年内发售的所有日版新游戏都有收录，可以说本年鉴的游戏收集完成度已经达到100%。每款游戏我们都提供了详细的资料，包括制作厂商、游戏类型、游戏容量、售价等资料，还配有一段精辟的游戏介绍。另外每款游戏我们都会根据它各方面的素质给出一个"推荐度"（推荐度满分为10分），方便玩家进行选择。我们希望的就是能给大家提供最权威的资料和导购信息，也希望大家能够满意。

マーメイドメロディーぴちぴちピッチ ぴちぴちパーティー

6

厂商 Konami		发售日期	2003年12月18日
游戏类型 TAB	容量 128M	游戏人数	1－3人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价	5299日元

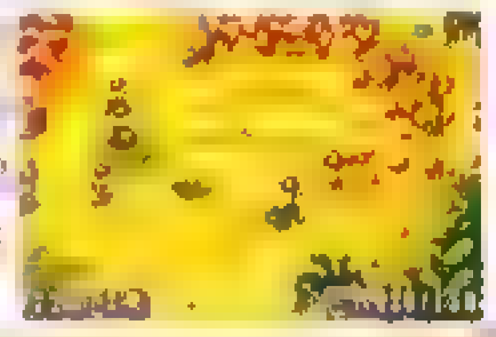
本作是根据日本大受好评的动画《人鱼的旋律》改编而来的游戏，也是GBA上的系列第一作。游戏的玩法类似于《大富翁》，在地图上掷骰子移动（准确来说应该是投掷音符），每行动一次后都会发生各种随机事件，自身的能力会随着事件的结果增加降低。当到达终点后，便会与其他对手进行歌唱比赛，争夺歌唱女王的称号。游戏中的角色都非常可爱，遇到不同的事件会有不同的台词，而且都有真人配音，对于看过动画的玩家来说很亲切哦。游戏还支持一盘卡带3人玩。

メダルオブオナー アドバンス

8

厂商 EA		发售日期	2003年12月18日
游戏类型 ACT	容量 128M	游戏人数	1－2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价	5040日元

游戏一改传统的主观FPS模式，变为俯视视点的动作射击游戏，而角色都变成了带有Q版特色的小人，非常可爱。玩家操纵盟军的一名士兵，从诺曼底登陆战开始，一路突破敌军的封锁，完成一个个艰巨的任务，主角可以使用冲锋枪、手雷、狙击枪等众多武器。游戏中还会穿插一些主观射击模式的关卡，玩家要移动准星击毙画面中的敌人，如同[illegible]，类似于[illegible]游戏《[illegible]》。游戏的背景音乐制作得相当不错，恰到好处地烘托出战争的严肃气氛，音效也非常真实。

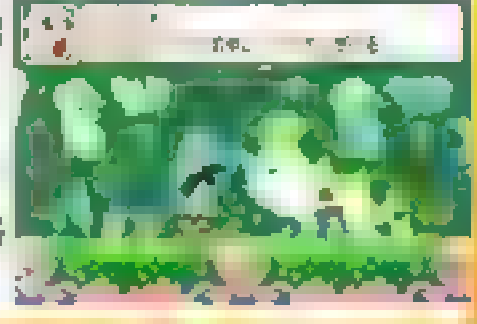


铁腕アトム アトムハートの秘密

8

厂商 SEGA		发售日期	2003年12月18日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数	1人
对应周边 [illegible]		售价	5040日元

以手冢治虫漫画的著名角色阿童木为主角的动作游戏。游戏的手感十分好，除了普通攻击外还能使出多种技能，集满能量后还可施放三种必杀。游戏的关卡十分有特色，有地面战也有空中战。每关的敌人种类也不同，在关卡的最后还有强力的BOSS在等待着玩家。每关过后可得到点数来替主角添加能力，育成性十分浓厚。阿童木会在游戏中遇到许多手冢漫画中的名角色，达成条件后便可将其映在心里。不过有许多角色隐藏在关卡的角落里，有的是在隐藏关卡中才会出现。



わんわん名侦探

6

厂商 Culturebrain		发售日期	2003年12月19日
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数	1人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价	5040日元

这是一款育成加侦探的游戏，玩家扮演一名私家侦探，为调查经常骚扰村子的怪盗，首先要培养出一只小狗做他的助手，然后开始展开调查，直到破案。游戏最初是培养小狗阶段，时间为3个月，每一周都要给小狗训练，陪小狗玩各种迷你游戏，提高它的能力；3个月过去后，便可以进入侦探模式，此时要在村子里展开调查，与村民对话收集情报。比较特别的是，根据之前培养方式的不同，小狗最后的性格也不一样，而这也会影响到后来侦探部分剧情的变化。

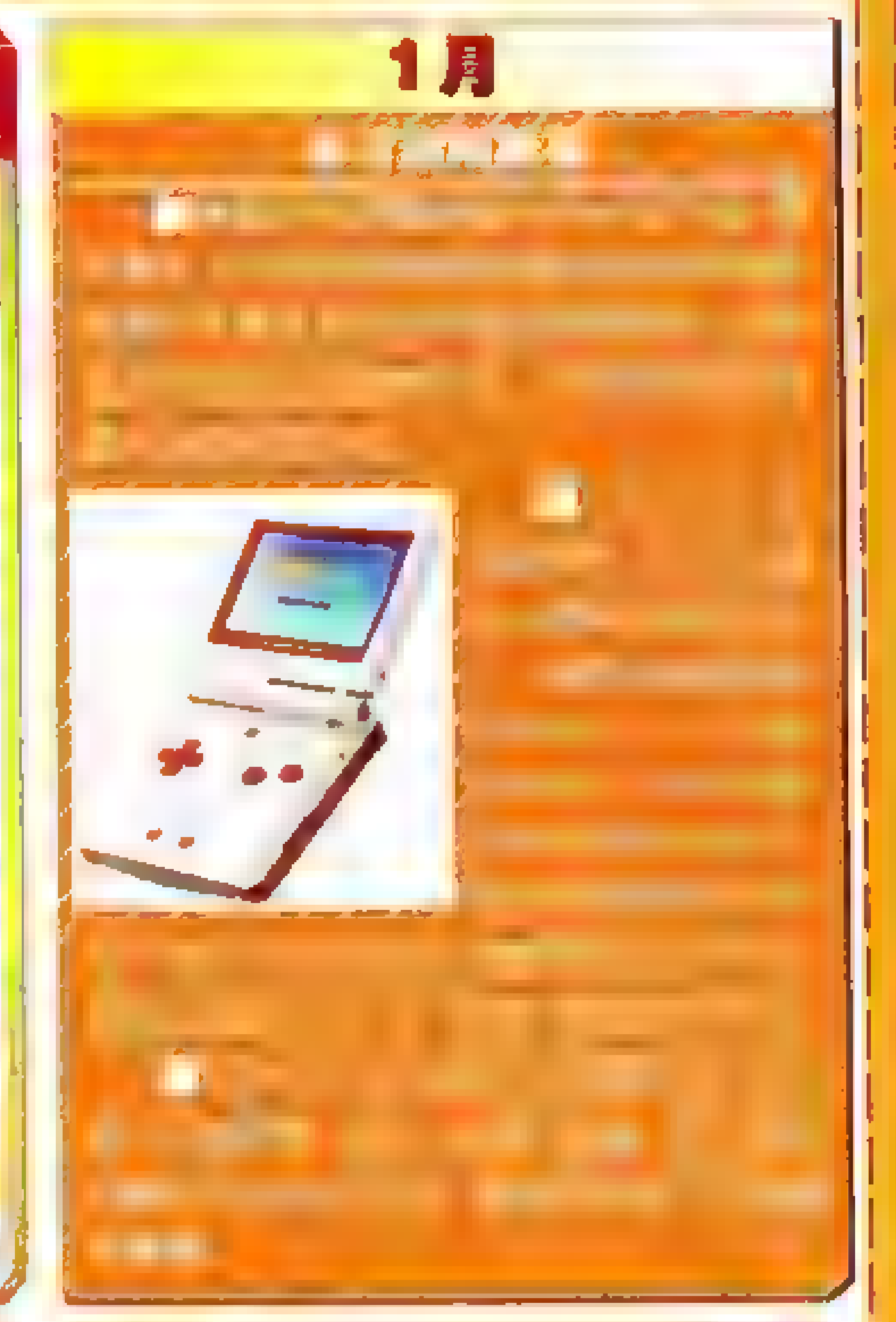
5

お茶犬の部屋

厂商 MTO		发售日期 2003年12月19日	
游戏类型 TAB	容量 64M	游戏人数 1~4人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 3990日元	

非常可爱和休闲的一款游戏。在本游戏中，玩家的目的就是通过各种道具来装饰茶犬的小屋。游戏中需要收集的道具非常多，总共有200种以上，只有不断地完成各种小游戏才能够得到这些道具，有很多道具只有在特定的季节才能取得。得到的道具会自动保存起来，同一种道具最多只能保存3个。根据玩家在房间里放置的道具的种类，茶犬会做出各种不同的动作，非常之可爱。此外，本游戏还支持1卡4人同乐，玩家可以互相交换自己所得到的道具。

1月

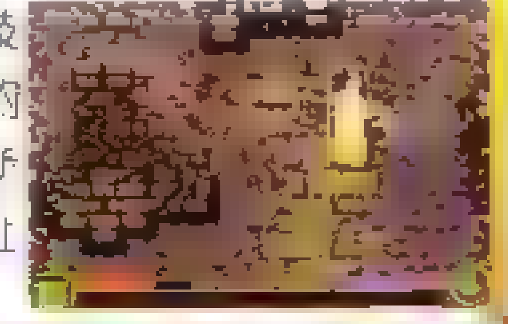


8

ロード・オブ・ザ・リング 王の归还

厂商 EA		发售日期 2004年1月8日	
游戏类型 A·RPG	容量 28M	游戏人数 1~2人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元	

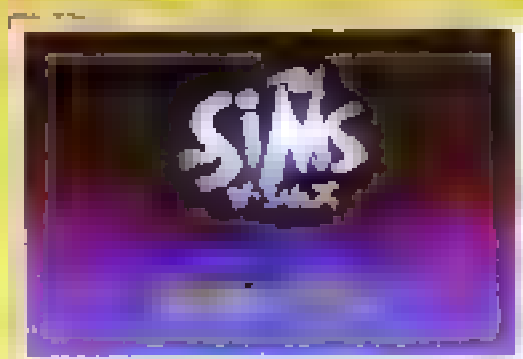
根据同名电影改编而来的游戏，与前作《指环王 双塔》的系统一脉相承，仍然采用"大菠萝"式的A·RPG形式展开，玩家从佩多尔夫、阿拉贡、莱格拉斯等6名主角中选择一人，按照原著电影中的情节展开冒险，故事方面完全忠实于原作，不同的主角都会展开不同的旅程。每名主角的能力和特性都不相同，可以装备不同的武器和防具，并使用各自的特技和魔法。打死敌人后可获得经验值来升级，增加技能和能力。超丰富的装备是游戏的魅力所在，寻找珍贵装备让人沉迷。



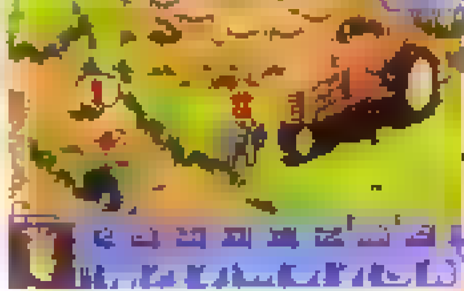
8

ザ・シムズ

厂商 EA		发售日期 2004年1月22日	
游戏类型 SLG	容量 128M	游戏人数 1~4人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元	



在欧美极具人气的《模拟人生》首次登陆GBA平台，与GBA版同时发售的还有PS2、NGC等家用机版，而GBA版的内容与家用机版相比也并不逊色，剧情和系统都几乎相同。玩家要在游戏中通过主人公的身份来体验不平凡的人生，要从一个不名一文的穷人奋斗成为一个人人敬仰的成功人士。主角平时要打工挣钱，与小镇上的居民打交道，完成委托等等。除此之外，诸如吃饭、睡觉、甚至洗澡、上厕所等各种琐碎事情都要玩家来操作完成，真实度很高。



9

逆转裁判3

厂商 Capcom		发售日期 2004年1月23日	
游戏类型 AVG	容量 64M	游戏人数 1人	
对应周边 无对应周边		售价 5040日元	

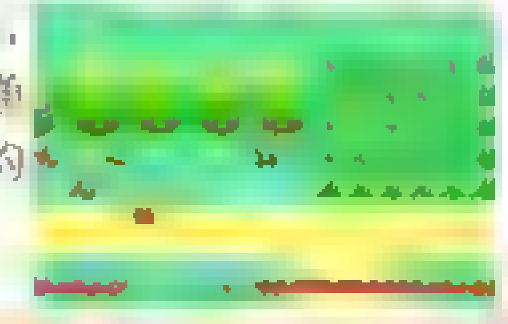
诞生于GBA的著名法庭类AVG系列的第三弹。系列前两作中大家熟悉的角色们依然会在本作中登场，而絵罗多检察官、美柳千奈美等新角色在性格塑造上也相当到位。剧情是本作的最大亮点，充满悬念之余很多地方又能让人忍俊不禁，相当值得玩味。故事章节从原本的4话扩展到了5话，让玩家玩得更加过瘾。本作在剧情上与前两作有着很大的关联，可以说前两作中所涉及到的一些人物和事件都是在为本作的最终话做铺垫。强烈推荐给所有掌机玩家。

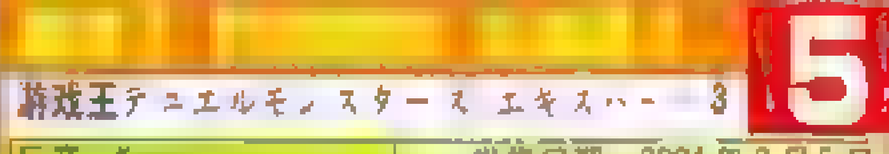
10

ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン

厂商 Nintendo		发售日期 2004年1月29日	
游戏类型 RPG	容量 128M	游戏人数 1~5人	
对应周边 GBA专用无线通信适配器		售价 4800日元	

本作是GB版《口袋妖怪 红绿》的加强复刻版。游戏的基本流程和原始GB版本几乎一模一样，老玩家想要通关是相当轻松的。除此以外，本作的进化可谓天翻地覆。画面上的进步自然不用多说，游戏本身的系统中也加入了GBA"宝石版"的诸多要素，比如特性系统的引入就使得收集的妖怪育成以及对战战术编排必须随之进行相对应的变化才行。通关以后，游戏可以和"宝石版"进行通信收集妖怪，游戏附带的无线通信适配器是全新的GBA周边。





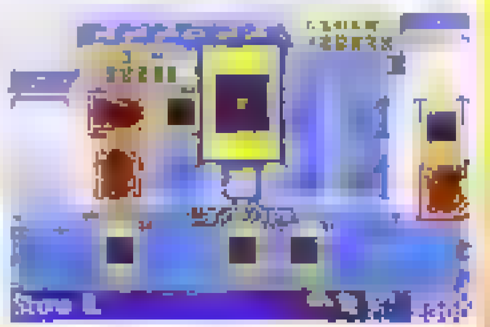
2月

5

游戏王デュエルモンスターズ エキスパート3

厂商 Konami		发售日期 2004年2月5日	
游戏类型 TAB	容量 128M	游戏人数 1~2人	
对应周边 对应GBA专用通信线		售价 5040日元	

以OCG规则（游戏王卡牌对战规则）为基准的《游戏王 专家版》的第三作。本作纯粹是为对战而设计的，没有故事也没有所谓的结局。只提供了龙崎、孔雀舞等著名人物供玩家来进行练习战。不过在胜利达到一定程度后会出现强力的隐藏人物，让玩家可以挑战更强力的对手。当然本作的最大卖点就是可以与其他玩家对战。另外，游戏在前作的基础上添加了许多新卡片，同时完善了卡片检索系统，方便玩家对自己的卡牌进行管理，不至于面对众多卡片而晕头转向。

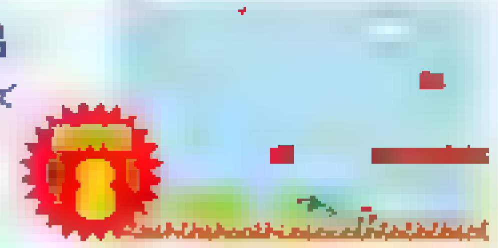


FAMICOM MINI 第一弹

厂商 Nintendo　　发售日 2004年2月14日
单个游戏容量 32M　　售价 12500日元（单个售价2000日元）

FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟

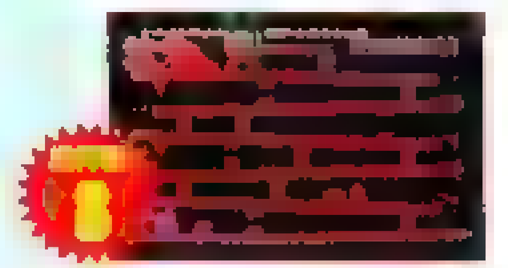
ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ
游戏类型 ACT　　游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线



游戏史上的经典之作，马里奥为救出被库巴掠走的碧奇公主，在GBA上再次展开冒险。

FAMICOM MINI 大金刚

ファミコンミニ ドンキーコング
游戏类型 ACT　　游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线



FC版《大金刚》第一作，任天堂的两大明星马里奥与大金刚均在本作中诞生。

FAMICOM MINI 雪人兄弟

ファミコンミニ アイスクライマー
游戏类型 ACT　　游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线

波波和娜娜两兄弟用锤子不停地敲开头上的冰砖，最终以到达雪山顶为目标。有趣的"掏鸟蛋"也在本作中再现。

FAMICOM MINI Excite 电单车

ファミコンミニ エキサイトバイク
游戏类型 RAC　　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边

任天堂于1984年制作的一款摩托车竞速游戏，飞车技巧、阻挡对手以及编辑赛道，都让玩家为之着迷。

FAMICOM MINI 塞尔达传说

ファミコンミニ ゼルダの伝説
游戏类型 A·RPG　　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边

"《塞尔达传说》系列"的原祖之作，虽然画面看似简单，但却包括了ARPG所具有的经典要素。

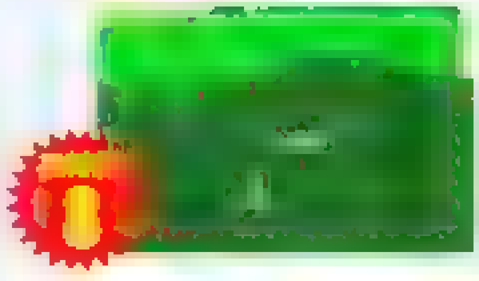
FAMICOM MINI 吃豆人

ファミコンミニ パックマン
游戏类型 ACT　　游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线

Namco的经典品牌之一，用十字键操纵主角PACMAN，不要被怪物发现并吃光版面内所有的豆子。

FAMICOM MINI 铁板阵

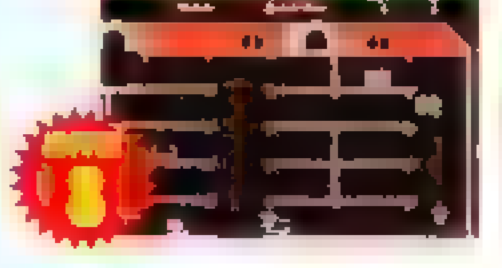
ファミコンミニ ゼビウス
游戏类型 STG　　游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线



STG历史上的名作之一，Namco的发家之作。飞机拥有对空对地两种武器来摧毁敌机和陆地目标。

FAMICOM MINI 猫捉老鼠

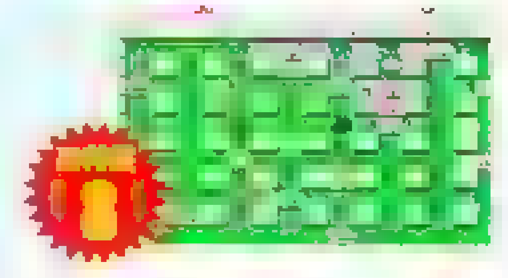
ファミコンミニ マッピー
游戏类型 ACT　　游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线



操纵老鼠警察与一群猫咪周旋，以拿到版面内全部道具为目标。敌我角色和音乐都非常可爱。

FAMICOM MINI 炸弹人

ファミコンミニ ボンバーマン
游戏类型 ACT　　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边



经典系列《炸弹人》的第一作，主角在各个版面内炸墙、找宝物、炸敌人，寻找过关的门。

FAMICOM MINI 星际战士

ファミコンミニ スターソルジャー
游戏类型 STG　　游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线

FC全盛时期的射击游戏之一，即使现在玩起本作，仍会感受到游戏的激烈与紧张。

7

007 エブリシング・オア・ナッシング

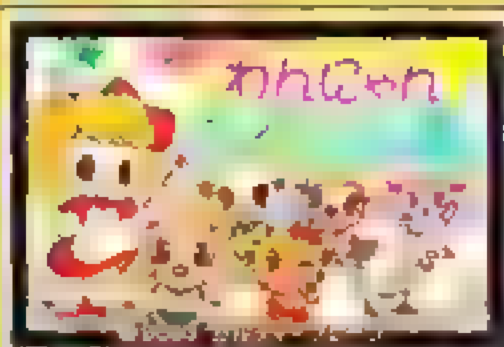
厂商 EA	发售日期 2004年2月11日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1~4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元	

根据同名电影改编而来的本作，剧情上遵循了原作的发展，游戏中还会经常出现电影中的镜头。游戏玩法采用的是斜45度视点的动作射击形式，主角邦德要深入险境完成各种任务，邦德可以使用拳脚攻击，也可以使用各种武器进行射击（射击时会有准星出现）。同时，他也可以使用他那些高科技的道具来开启房门和机关。根据剧情发展，邦德还会开那辆高级轿车跟敌人来一段公路追逐战。游戏的花样还是不少的，另外，过关后还可以给邦德强化装备。

5

骰子'ーみちゃんこ'ニンーズ'わんにゃん学園

厂商 EA	发售日期 2004年2月11日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1~4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元	



小魔女克丽姆本来是梦幻大陆的公主，是个调皮捣蛋的家伙，她的父母为此将她送往人间世界来磨练她，于是她来到了猫狗偶像学园当上了老师，她的任务就是培养小狗小猫，努力让它们成为大家崇拜的偶像。本作是一款养成型游戏，作为老师的克丽姆要为自己的学生（小狗、小猫）安排日常训练日程，比如唱歌、跳舞、绘画等等（玩迷你游戏），提升它们的能力，同时还要安排它们参加广告拍摄，录音等偶像活动。卡通的画面和轻松的音乐比较适合低龄玩家。

6

リリパット王国～リリモニといっしょプニ！

厂商 EA	发售日期 2004年2月12日	
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元	

本作是根据在日本播放的动画片改编而来的，游戏保留了动画中人物都是CG形象的特点，大头小身的造型令人印象深刻。游戏的开端，主人公不小心掉进了花蕊中的莉莉巴王国，为了能返回人类世界，他必须在这里赚到足够的钱才行，在热心的朋友的帮助下，他开起了一个商店，每天去不同的地方采集水果或收集道具来出售，累积资金。随着剧情的发展，主角还要帮助村民解决各种事件，某些时候还可以带上同伴去野外冒险等等，借助同伴的特殊能力去新的地区。

3月

7

侦探学园Q 究极トリックに挑め！

厂商 Konami		发售日期 2004年3月4日
游戏类型 AVG	容量 128M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

"《侦探学院Q》系列"在掌机上的第二部作品，剧情上继承前作，是一款厚重的作品。除了保留了前作的要素外，本作增加了原创的"闪光"系统。当你察觉到证言中有值得注意的地方时便可按L+R来发动闪光，将重点记录下来，很考验洞察力。除了前作的五位主角依旧是游戏中的主要角色外，还增加了A班级的两位女生。玩家在游戏中要凭借[illegible]数学，事件搜查，事件推理[illegible]来完成每一章。最后根据玩家的评价还会出现隐藏的第5章，精彩的推理就显得更加重要了。

8

ダウンタウン熱血物語 ex

厂商 Atlus		发售日期 2004年3月5日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用电缆、对战线		售价 5040日元

本作是FC时代颇受玩家好评的FC动作游戏《热血物语》的复刻版。游戏的画面和音乐以及人物动作都得到了大幅强化，尤其是必杀技的种类由原来的12种增加到了36种。操作保留了原FC版的特色，即只用十字键和A、B键的组合就完成所有的操作，但不乏有操作技巧。简简单单按一个A键根据按键的时间长短不同能打出四五种不同的招，而隐藏要素也非常丰富，隐藏人物的加入以及隐藏道具的获得都能让人研究很久，遗憾的是本作并不支持联机合作闯关。

8

ダブルドラゴン アドバンス

厂商 Atlus		发售日期 2004年3月5日
游戏类型 ACT	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用电缆、对战线		售价 5040日元

本作是早年街机名作《双截龙》的GBA复刻版，游戏在原作的基础上进行了大幅强化，不光画面、音乐等方面得到了加强，角色动作技巧的种类也大幅增加。作为标准的老版过关游戏，玩家要从两名主角中选择一人开始闯关，利用拳脚以及各种组合技打倒版面中的各种敌人，在关底还要与BOSS展开对决。本作的手感很不错，操作起来很流畅，而丰富多彩的组合技以及连续技能让玩家体会到游戏特有的打击"艺术感"。由于可以联机，与朋友一起闯关更有意思。

3

对决！ウルトラヒーロー

厂商 Jordan		发售日期 2004年3月5日
游戏类型 FTG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用电缆、对战线		售价 5040日元

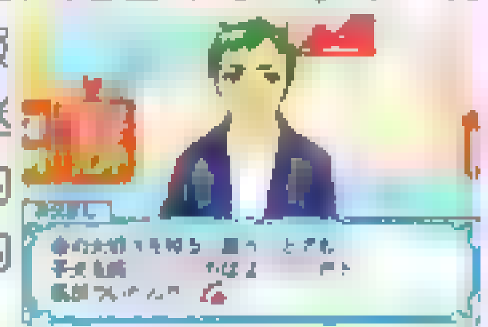
一个以众多的咸蛋超人大战怪兽的对战版。游戏中共有8名能力不同的超人可供选用。游戏有单人模式、2P对战模式、大赛模式和奖励物品欣赏模式，在单人模式下，又分成与众多怪兽战斗的VS模式，以及和选中角色相同的对手战斗的自由模式。和大多数格斗游戏不同，本作中角色的出招比较特殊，因此初接触的玩家需要一段时间来熟悉操作。另外，游戏还有动作僵硬、攻击判定奇怪等问题。如果你是咸蛋超人的FANS，可以尝试一下本作。一般玩家，就没比必要来碰它了。

5

おしゃれワンコ

厂商 MTO		发售日期 2004年3月5日
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

非常适合女孩子来玩的一款休闲小品游戏。游戏的故事背景发生在汪汪镇，玩法则非常简单，就是用各种各样的服装来装扮你所喜爱的小狗，让它们人见人爱。本作中一共收录了5种讨人喜爱的小狗，玩家可以跟它们一起玩耍，一起散步，甚至跟它们对话，从中可以体会到饲养宠物的乐趣。在散步的时候有点类似于桌面游戏，玩家必须掷骰子来决定路线，途中还会发生各种特殊事件，玩家不仅可以购买服装，还能进行一些迷你游戏，获得胜利的话就会提高小狗的好感度。

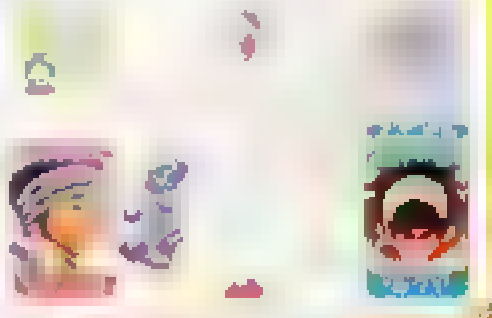


7

ONE PIECE ゴーイングベースボール

厂商 Bandai		发售日期 2004年3月11日
游戏类型 SPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

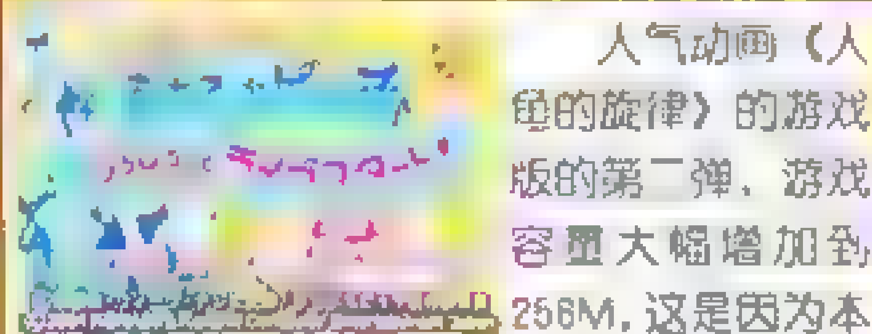
日本的国民运动棒球＋人气漫画《海贼王》，相信这就是本作的最大卖点。基本玩法与一般的棒球游戏无异，防御方负责把球安全地投到捕手手中，在反击后要尽快接球，把攻击方赶出局。攻击方则要把球打到有利的位置，制造机会上垒。不过由于沿用了漫画角色，所以玩家能够使用各种个人特技，夸张地进行比赛，这就是漫画棒球才会出现的乐趣。虽然场地的数量比较少，但地形的影响依然是玩家必须掌握的要诀。另外还有4种恶搞的迷你游戏，休闲度满分。



8

マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ ピチピチッと ライブスタート

厂商 Konami		发售日期 2004年3月18日
游戏类型 MUG	容量 256M	游戏人数 1~4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5299日元



人气动画《人鱼的旋律》的游戏版的第二弹，游戏容量大幅增加到256M，这是因为本作收录了大量的真人语音。本作是一款轻松的音乐游戏，玩法类似于《DDR》，根据节奏以及屏幕上出现的指令在合适的时机按下相应的按键，而女主角也会跟着音乐来唱歌，如果玩家的节奏掌握得很好，失误很少，女主角的歌声就非常流畅，如果玩家表现太差，那么歌声就会走调。本作收录的歌曲多达14首，都是动画中的人气歌曲。游戏无论玩还是听都很不错。

6

デュエルマスターズ2 インビンシブル・アドバンス

厂商 Atlus		发售日期 2004年3月18日
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
[illegible]		售价 5040日元

本作是根据实际卡片对战游戏《对战王》改编而来的游戏版，也是该系列在GBA上登场的第二作。游戏忠实再现了实际游戏的规则，并加入了一定的剧情要素。玩家可以在商店购买卡片，或与人对战赢取卡片，收集更多的强力卡片后，会使自己的卡片组越来越强，这样才能挑战更强的对手。游戏中登场的卡片超过500多种，对战时，双方各有40枚卡片，利用怪兽召唤卡和咒文卡，将对方的防御卡片全部破坏便可获得胜利。游戏规则稍显复杂，上手有一定难度。

5 游戏王 双六のスゴロク

厂商 Konami		发售日期 2004年3月18日
游戏类型 TAB	容量 64M	游戏人数 1~4人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

由大人气的卡片战斗游戏《游戏王》延伸出的另类卡片游戏。海马、貘良等众多角色都将在游戏中登场。游戏类型的改变据说募集了许多《游戏王》爱好者的意见，变为了类似《大富翁》的桌面游戏，选择怪物卡片来贴在骰子的各个面上，之后根据掷出骰子面朝上的怪兽星数来前进。玩家可在到达的场所设置一张怪物卡片，而当抵达的场所已经有卡片存在时就要发生战斗，此时就和普通的《游戏王》游戏没什么两样了，以卡片游戏来决定胜负，最终占领规定数量场地的人就是胜利者。

7 绝体绝命でんぢゃらすじーさん 泣きの1回

厂商 Kids Station		发售日期 2004年3月18日
游戏类型 ETC	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

本作是2003年《世上最强的赔礼》的续作，游戏同样是和宇宙侵略者展开战斗，不过前作的游戏主角换成了暴力校长，而老爷子则变成了反派人物。游戏所谓的战斗，实际就是小游戏，而小游戏的主题就是恶搞、猥琐和BT，主角一行搞笑的配音和夸张的表情，无疑更增加了游戏中的笑料。时不时出现的那些被"糟蹋"了的经典游戏，如《马里奥》、《口袋妖怪》等，其目的自然要把恶搞进行到底！如果玩家您尚能接受得了这款游戏的恶搞，那么本作绝对会让各位从头笑到尾。

8 テニスの王子様2004 Glorious Gold · Stylish Silver

厂商 Konami		发售日期 2004年3月18日
游戏类型 SPG	容量 256M	游戏人数 1~4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5299日元

根据人气漫画《网球王子》改编而成的网球题材游戏。与2003版一样，本游戏也分为两个版本来发售，《金》、《银》两个版本在可以选用的角色上略有不同。在游戏系统上，这两作比起2003版来说最大的进化就是加入了"觉醒"系统，让比赛更加白热化。游戏比较容易上手，比赛时各个角色的必杀技特写画面非常漂亮，即使是平时不玩体育游戏的玩家也会很容易就沉迷于其中。游戏的隐藏要素比较丰富，对于一款根据漫画改编的游戏来说，本作已经相当不错了。

8 ボボボーボ・ボーボボ 9極戦士 ギャグ融合

厂商 Hudson		发售日期 2004年3月25日
游戏类型 RPG	容量 128M	游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

本作是根据日本超级恶搞的同名动画改变而来的游戏，以鼻毛作武器的主角在GBA上再次展开他的变态故事。游戏保留了原作的最大特色，就是将恶搞风格发挥到极致，游戏中经常可以见到令人喷饭的场面。作为一款RPG，游戏的战斗系统制作得比较有特色，战斗方式类似于《FF IV》的实时战斗，蓄满时间槽便可行动，攻击敌人会累积连击数，而各种必杀技、合体技的施放都会有大魄力的特写，同时也会经常让玩家进行手动操作。总的来说本作还是值得一试的。

5

敢 子クリームちゃん [illegible] ーズ2 [illegible]

厂商 Culturebrain	发售日期 2004年3月25日
游戏类型 RPG	容量 128M
游戏人数 1～2人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元

《小魔女克丽姆衍演系列》的第二弹再次在GBA上登场，这次的故事发生在称为“微笑镇”的地方，这里的居民突然失去了笑容，小魔女克丽姆要穿上各种服装，扮演不同的职业，利用魔法之力让“微笑镇”的居民都开心起来。比如换上护士服为患者解决病痛，换上模特服为大家表演节目等等，游戏中的服装种类相当丰富，相应地能扮演的职业也非常多。根据传统，游戏中收录了众多的迷你游戏，小魔女换上不同的服装便可以玩到不同的迷你游戏。

4

ふくふく天然かいらんばん 恋のキューピット大作战

厂商 MMV	发售日期 2005年3月26日
游戏类型 RPG	容量 32M
游戏人数 1～2人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元

这是该系列在GBA上的第二作，游戏的主角仍然是那只可爱的小狗咪咪，故事讲述的他与小镇上各个动物同伴的事情。小狗凯凯罗与科科是一对情侣，不过因为主人的原因科科去了很远的地方，为了帮助他们再次相见，咪咪与各个同伴开始努力帮助他们。游戏中，咪咪要在小镇上与各个同伴交谈，推动剧情发展。流程方面，吸收了前作流程只有4话、长度过短的不足，这次增加到6话，迷你游戏也增加了不少。游戏比较体贴的设定是按L键会提示下一步的指示。

4

あかちゃんどうぶつ园

厂商 TDK	发售日期 2004年3月26日
游戏类型 SLG	容量 32M
游戏人数 1人	
对应周边 无对应周边	售价 5040日元

本作是一款饲养小动物的养成类游戏。在游戏中，玩家需要扮演一位在专门饲养幼小动物的动物园中做见习饲养员的小女孩，在动物园中与小动物们渡过愉快的两年。游戏中一共可以饲养40种160只以上的动物，其中不仅有温驯的熊猫，还有凶猛的狮子老虎。饲养的动物可以收录在动物图鉴当中以供随时观看，根据玩家饲养动物的数量，动物图鉴会分成一般动物以及濒临灭绝的动物等10余种大类。游戏中还收录了众多迷你游戏，虽然难度不高，但也颇有意思。

4

リカちゃんのおしゃれ日记

厂商 MMV	发售日期 2004年3月26日
游戏类型 AVG	容量 64M
游戏人数 1人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元

这是一款以芭比娃娃丽香为主角的游戏，可爱的角色造型可以吸引不少人的注意。游戏的舞台就在一个小镇上，玩家的目的就是培养小丽香成为一个时尚女孩。小镇上的设施非常多，服装店、首饰店、玩具店、钢琴馆、图书馆等等一应俱全，在服装店等地方可以购买各种道具和服装来给小丽香换上，在钢琴馆、图书馆可以训练小丽香来提高她的能力。换上不同服装后的小丽香造型也各不相同，游戏中的服装超过80种，而道具超过300种，可谓相当丰富。

7

钢の炼金术师 迷走の轮舞曲

厂商 Bandai		发售日期 2004年3月26日
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

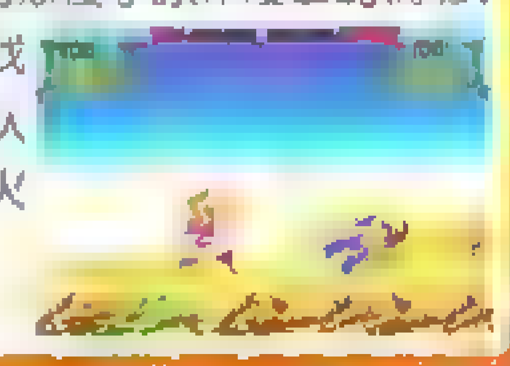
人气动画的GBA版，游戏的类型一改PS2版A RPG游戏的方式，采用了RPG+卡片的新形式。利用九系卡片的组合来合成所需材料，触发事件推进剧情。而主角爱得华也能在战斗中合成卡片素材来使出强力攻击。罗伊大佐等人气角色会加入队伍共同作战，并在战斗中施展和动画中相同的强力技能。游戏的剧情除了序章外都是原创的，也有原创人物登场。游戏的隐藏要素较多，除了攻略过程中要进行猫的收集外在通关后还有10多个事件供大家继续游戏。

8

ドラゴンボールZ 舞空斗剧

厂商 Banpresto		发售日期 2004年3月26日
游戏类型 FTG	容量 128M	游戏人数 1～4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

这款对战型的《舞空斗剧》是日系厂商在GBA上的第一款《龙珠》游戏。作为对战型游戏，本作并没有在操作上设下很高的门槛，所有的招式都是通过按键组合来完成而不是搓招，比如普通气弹是R+B键，超必杀技是R+A+B键，即使是初学者也能很快上手。游戏的可选人物达到了13名，正派邪派角色都能选用，而且每个角色都有自己独有的原创剧情，有不少剧情颠覆了原作漫画的情节，让FANS着迷。游戏加入了流行的组队战的系统，战斗火爆激烈。



4月

8

东京魔人学园 符咒封录

厂商 MMV		发售日期 2004年4月1日
游戏类型 TAB	容量 128M	游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5800日元

“《东京魔人学园》系列”最早诞生于PS时代，因其独特的世界观设定和个性十足的人物吸引了大批核心FANS。GBA上的本作是2000年WSC版同名游戏的移植强化版本，在玩法上与系列的前几作有很大的差别，因为战斗部分从原本的战棋式战斗变成了卡片战斗，而系列中大家所熟悉的角色都将化身成卡片任由玩家操作。由于GBA机能比WSC言很多，因此本作在音效和画面上都比之前的版本有了很大的提高，一张张精美的卡片让人赏心悦目。

7

デジモンレーシング

厂商 Banda	发售日期 2004年4月1日	
游戏类型 RAC	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元	

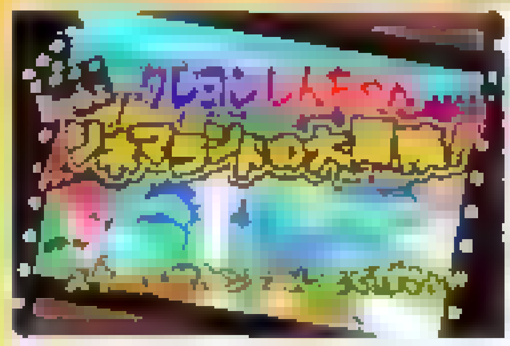
本作是以可爱的数码怪兽作主角的竞速赛车游戏。游戏基本的玩法与《马里奥赛车》如出一辙，在竞速的过程中要想尽一切办法来陷害对手，来使自己获得第一名。比较有特色的地方是数码怪兽在比赛中是可以进化的。在赛道中有时会出现一些彩色闪光的路面，在上面行驶时怪兽的能量槽会增加，增加到一定程度怪兽就会进化，进化后怪兽可以施放自己的必杀技打击对手。另外，本作还加入了BOSS战的设定，BOSS战不光要竞速，还要利用道具打败他。

4

仔犬といっしょ2～爱情物语～

厂商 Culturebrain	发售日期 2004年4月2日	
游戏类型 AVG	容量 128M	游戏人数 1～4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元	

又是一款以宠物为题材的游戏，给小狗喂食，陪它散步，与它一起玩耍，与小狗一起度过一个愉快的暑假吧。可以饲养的小狗共有6大类，都是人见人爱的品种。与小狗一起度过的时间里，会发生各种随机事件，而且，根据所饲养小狗种类的不同，事件会发生不同的变化。玩家与小狗生活的小镇有许多场所，比如公园、神社、商店等等，可以去这些地方散步或购物，有时候还可以玩不同的迷你游戏。暑假过去后，根据玩家培养方式的不同，游戏会迎来不同的结局。



8

星のカービィ 镜の大迷宫

厂商 Banda	发售日期 2004年4月15日	
游戏类型 ACT	容量 128M	游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 4800日元	

可爱的卡比再次登陆掌机，故事讲述了被分为四份的卡比来拯救镜之王国危机的故事。通过吃下敌人来复制其能力，变身为各种形态是系列的一贯特色。本作新增了厨师，天使等形态，使得卡比的形态数达到了25种。关卡上做了较大的革新，变为了四通八达的大迷宫式关卡，玩家可以在镜之大迷宫的九个区域中自由穿梭。迷宫中始终有四个卡比存在，当玩家遇到危险时能通过操作来将它们呼叫到身边共同御敌。最后，通过联机线够四人联机，是多人游戏的好选择啊。

©2004 HAL Laboratory Inc./Nintendo Developed by Flagship

8

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ シネマランドの大冒険

厂商 Banpresto	发售日期 2004年4月16日	
游戏类型 ACT	容量 28M	游戏人数 1人
对应周边 无	售价 5040日元	

本作是人气动画《蜡笔小新》的GBA版游戏，采用剧场版卷轴形式展开。本作以11部剧场版为蓝本制作，游戏以电影院为舞台，在游戏中，小新借由换装，可以实现忍者、鸡、超人等8种拥有不同能力的变身。而小新的父母、妹妹以及小狗小白则会以援护NPC身份登场，来帮助小新，援护方式分攻击、回复和辅助解谜三类。游戏共有11大关，每关的画面音乐都很棒，还有精彩的BOSS战斗。完成特定关卡后，还能玩到不少精彩的小游戏。

7

シレン・モンスターズ NETSAL

厂商 Chunsoft		发售日期 2004年4月22日
游戏类型 FTG	容量 128M	游戏人数 1～4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

这是以《风来之西林》中的众多怪物们为主角的足球游戏，像大家熟悉的玛姆鲁、装克拉等怪物在游戏中都变成了球员，一起在球场上展开特殊的足球比赛，球赛是4对4形式的。玩家可以操纵这些怪物球员使用传球、射门以及过人等动作，满足条件后甚至还能发动必杀技。游戏吸收了《创造球会》的系统，玩家扮演的是球队的教练，平时要不断招收新的怪物球员以及训练这些球员，提升它们能力，以使在比赛中它们能有好的发挥。单调难听的音乐是游戏最大的不足。

8

マリオゴルフ GBA ツアー

厂商 Nintendo		发售日期 2004年4月22日
游戏类型 SPG	容量 128M	游戏人数 1～4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 4800日元

由负责开发《黄金太阳》的Camelot公司倾力制作的本作，其带有3D效果的地图画面、对话时"嘟嘟嘟"的音效都不禁让人想起《黄金太阳》。玩家将操作一位名叫尼尔（男）或艾拉（女）的主人公，目标是成为最强的高尔夫球选手。本作的RPG气氛比较浓厚，并不只是一款单纯的SPG游戏，主角要参加高尔夫比赛，获得足够的经验值，升级以后，还可以根据玩家的个人喜好分配技能点数，从而培育出有着鲜明自我风格的高尔夫球选手。

5

宇宙のステルヴィア

厂商 KingRecords		发售日期 2004年4月23日
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5800日元

根据大人气动画《宇宙星路》改编而成的恋爱育成SLG，在动画中出现过的人气角色在本作中都会一一登场。玩家需要扮演一位前往宇宙学园教学的特别教官，与学生们度过为期1个月的学园生活。游戏分为AVG部分和授课部分，在AVG部分中，玩家需要在学园的各个地点移动从而来提升学生们的好感度；而在授课部分，玩家则必须要选讲课来提升学生们的能力及好感度，如果旷课出去玩的话则会大大降低好感度。游戏整体素质一般，是一款比较FANS向的游戏。

7

Piaキャロットへようこそ！！3.3

厂商 NEC Interchannel		发售日期 2004年4月23日
游戏类型 AVG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5900日元

以餐厅为背景，与一群性格各异的女性店员们打交道的超人气美少女恋爱游戏《欢迎来到咖啡屋!!3.3》的GBA版移植作。玩家必须扮演在餐厅中打工的主人公来完成各项兼职工作，触发各种事件，通过与女性角色的对话选项来提高各种能力。本作的人设相当精美，画面在GBA上属于上乘之作，登场角色除了3代的人物外，还包括第1第2作中出现的人气角色，实乃新旧人气角色的大集合。不过，由于机能限制，匮乏的语音导致本游戏的魅力大减。

9

ロックマン ゼロ3

厂商 Capcom		发售日期 2004年4月23日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1~2人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元	

作为"《ZERO》系列"在GBA上的第3作，本作保留了系列一贯的爽快感，游戏的基本操作系统沿袭自前作，新的武器反冲回旋镖的加入另游戏的玩法又有了一些变化，而可以自己变更的强化芯片系统也颇有特色。游戏保持了一贯的高难度，虽然比前作简单一些，但仍然很有挑战性。新的电子空间的设定让对动作游戏苦手的初心者也能够轻松过关，这是一个非常体贴的设定。总体来说，本作已经到达了GBA动作游戏的颠峰，喜欢动作游戏的玩家不要错过。

5

カードキャプターさくら さくらカードdeミニゲーム

厂商 MTO		发售日期 2004年4月23日	
游戏类型 ETC	容量 32M	游戏人数 1人	
对应周边 无对应周边		售价 5040日元	

由MTO制作的魔卡少女樱系列作品。这次的《樱花卡片篇》虽然在标题名中带有卡片，但游戏是一个小游戏的大集合。每关初始会阐述原作剧情，同时附带了大量动画的图片。之后便会开始小游戏，游戏的种类丰富，大都是根据剧情改编的以小樱帮助同伴们为主要内容的小游戏。这些游戏的难度不高，大多考验玩家的反应。胜利后可得到卡片作为奖励，并进入下一关。另外要说的是本游戏的初回限定版中附有小樱的人偶和原创卡片等物品，是一款FANS向的作品。

7

ZERO ONE SP

厂商 Fuuki		发售日期 2004年4月29日	
游戏类型 AVG	容量 128M	游戏人数 1人	
对应周边 无对应周边		售价 5040日元	

2003年4月发售的人气科幻AVG游戏《ZERO ONE》的加强版。在完全收录了前作剧本的基础上，本作追加了大量新剧情，总量达到了前作的2倍以上。根据玩家的选项，游戏会产生多个分支，从而进入不同的篇章，产生不同的结局。值得一提的是，本作的结局多达175种，值得玩家反复进行游戏。本作可以随时S/L，这对玩家挑战多种结局来说是个非常体贴的设定。此外，本作中还穿插着一些迷你游戏，让玩家在阅读大量文字之余不会有枯燥之感。

7

NARUTO ナルト 最强忍者大结集2

厂商 Tomy		发售日期 2004年4月29日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1~2人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元	

横版的ACT类游戏在GBA平台中有不少，而这款以人气动画《火影忍者》为卖点的游戏在同类作品中算是中规中矩。流畅的手感和打击的爽快感是游戏的基本卖点，使用在动画中的各个角色在游戏中杀敌让人感动。必杀技画面是全屏显示的，十分有魄力。新增的随时换人系统让玩家能够运用不同能力的角色对付不同特性的敌人和BOSS。完全按照了原作故事的剧情相信也会引起不少FANS的共鸣。不过游戏的背景音乐仿佛用倒退了十年的技术制作而成……一大败笔。

5

ヒューと吹く！ジャガー

厂商 Konami		发售日期	2004年4月29日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数	1-2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价	5040日元

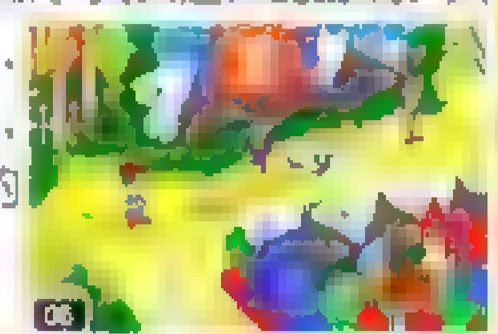
本作是一款由漫画改编而来的动作游戏，讲述了主角将企图把现实世界变为游戏世界的阴谋破坏的过程，游戏的内容十分恶搞，许多场景都和FC上的经典游戏一样（连《恶魔城》都有）。游戏的操作感不错，除了普通的攻击和跳跃外还能从三名能力各异的同伴中召唤一名来协助主角共同攻关。攻关过程中还有许多辅助道具令玩家攻关更加轻松。本作区别于其他游戏的特别之处在于利用附带的偏振眼镜就可在GBA上看到3D的立体画面，能够体会到不一样的视觉感受。

6

ミッキーのポケットリゾート

厂商 Tomy		发售日期	2004年4月29日
游戏类型 TAB	容量 64M	游戏人数	1-4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价	5040日元

始祖级动画明星米老鼠在GBA上的一款休闲类桌面游戏。画面同系列以往作品一样非常漂亮。玩家从米奇、唐老鸭以及两位明星的女朋友米妮和黛丝四名角色中选出一名，进行类似于《大富翁》那样的掷骰子、走格子的桌面游戏。游戏非常轻松简单，其中的小游戏则是一些很短也很简单的动作游戏。游戏可收集的隐藏要素很多，但一个人玩时多少会觉得有些无聊。其实这样的游戏，只有找上几个朋友，大家一起联机玩，才能体会到游戏的真正乐趣所在。



7

钢铁帝国 form HOT・B

厂商 Starfish		发售日期	2004年4月30日
游戏类型 STG	容量 32M	游戏人数	1人
对应周边 无对应周边		售价	5040日元

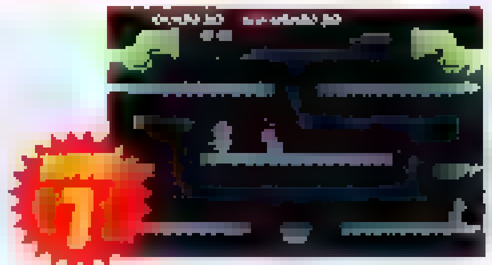
本作是一款标准的横版射击游戏，玩家可以从两驾机体中选择一个开始游戏，一个是飞空艇，一个是双翼飞机，两者在装甲和灵活性上各有侧重。游戏中一共有7个舞台，但竟然不能接续关卡，万一玩家失败阵亡则每次游戏都只能从第一关开始。本作虽然是一款射击游戏，但却带有一定的剧情要素，而且剧本改编自1815年德国文学家卡尔·海因茨·希丁克的同名小说《STEEL EMPIRE》，每一关开始都会有简短的剧情介绍。不过游戏玩起来太过单调。

FAMICOM MINI第三弹

厂商 Nintendo　发售日：2004年5月21日
单个游戏容量：32M　售价：12500日元（单个售价2000日元）

FAMICOM MINI 马里奥兄弟

ファミコンミニ マリオブラザーズ
游戏类型 ACT　游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线



1983年发售的本作，双人配合是最大卖点，但配合不好会帮倒忙，但恶作剧地故意地互相帮倒忙也是时有发生。

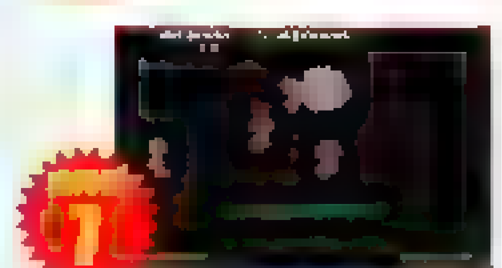
FAMICOM MINI 滚滚大陆

ファミコンミニ クルクルランド
游戏类型 ACT　游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线

操纵一滴彩色的水滴，在版面中游来游去，躲避敌人，最终拼出版内隐藏的图形。

FAMICOM MINI 气球大战

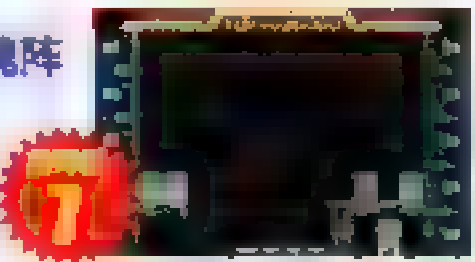
ファミコンミニ バルーンファイト
游戏类型 ACT　游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线



背着两只气球的主角，扇动着可爱的翅膀，和可爱的敌人进行一场互踩气球的空中大战。

FAMICOM MINI Excite 勇破迷魂阵

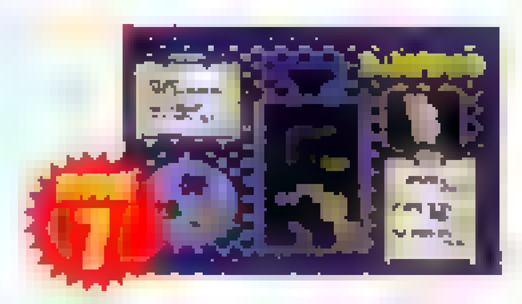
ファミコンミニ レッキングクルー
游戏类型 ACT　游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线



改编自同名电影的游戏，FC版的主角换成了马里奥和路易，国内更多的叫法是《拆屋工》。

FAMICOM MINI 马里奥医生

ファミコンミニ ドクターマリオ
游戏类型 PUZ　游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线



马里奥戴着水管工帽子、穿着白大褂当起了医生，用相同颜色的药丸除净相同颜色的细菌，就算过关。

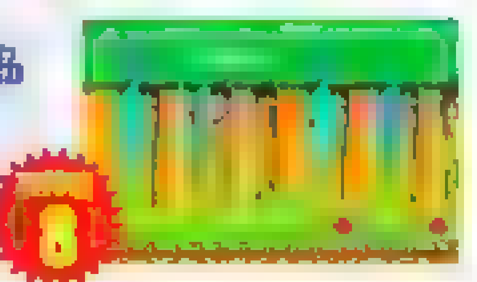
FAMICOM MINI 挖挖特攻队

ファミコンミニ ディグダグ
游戏类型 ACT　游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线

国内曾译作《叮当》的小游戏，非常有趣，一边挖地，一边把敌人像吹气球那样吹爆。

FAMICOM MINI 高桥名人的冒险岛

ファミコンミニ 高橋名人の冒険島
游戏类型 STG　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边



经典横版ACT游戏之一，主角是按键最快的高桥名人，与《马里奥》相比，本作画面风格更加清新可爱。

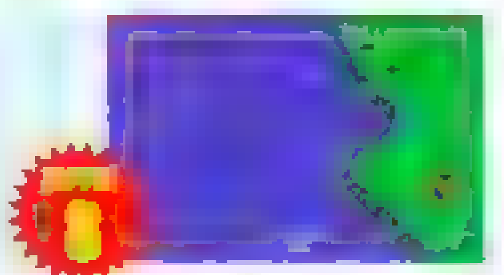
FAMICOM MINI 魔界村

ファミコンミニ 魔界村
游戏类型 ACT　游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线

以难著称的"《魔界村》系列"第一作，讲述了骑士打败魔王救出公主的故事。难度之高让大多玩家望而却步。

FAMICOM MINI 兵蜂

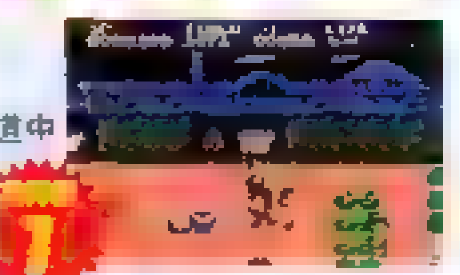
ファミコンミニ ツインビー
游戏类型 STG　游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线



操作可爱的兵蜂飞机，与飞来的刀子、盘子等战斗，依靠射击云中的铃铛来提升能力。

FAMICOM MINI 大盗五右卫门

ファミコンミニ がんばれゴエモン! からくり道中
游戏类型 STG　游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线



具有解谜要素的动作游戏，必须要找到过关道具才能过关，当年难住了不少打打杀杀的玩家。

7

机动战士ガンダムSEED 友と君と战场で

厂商 Banda	发售日期 2004年5月13日
游戏类型 AVG　容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元

本作号称网罗了原作《机动战士高达SEED》全50集的全部剧情的"SEED"大作。游戏将原著那厚重的故事以AVG的形式展现在玩家面前，不仅可以通过与各个角色对话表现出每集的细小情节，还加入了许多原作中没有的原创剧情，令故事变得更多丰富。游戏的战斗部分同样令人津津乐道。你只需要简单地操纵高达机体，就能够将敌人复数锁定并给予毁灭性的打击。许多超具魄力的战斗场面和角色名台词均收录其中，对于FANS来说本作值得收藏。

5

じゃじゃ丸Jr.伝承記～ジャレコレもあり候～

厂商 Jaleco Ent	发售日期 2004年5月27日
游戏类型 ACT　容量 32M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边	售价 5040日元

FC著名的忍者游戏"《加加丸》系列"的最新作，距离前两作长达19年之久的本作，主角也变成了加加丸的儿子加加小丸，但加加丸甚至老忍者爷爷丸也都有登场，不过要在以后才能使用。游戏中登场的角色都非常可爱，不过节奏略显得慢一些，但主角的攻击方式还是非常丰富的，贴墙、爆炎以及各种忍术。不过有些敌人也会忍术，因此也不要太大意。此外，本作还收录了"《加加丸》系列"的前两作及《火凤凰》等5款由Jaleco在FC时代制作的经典游戏。

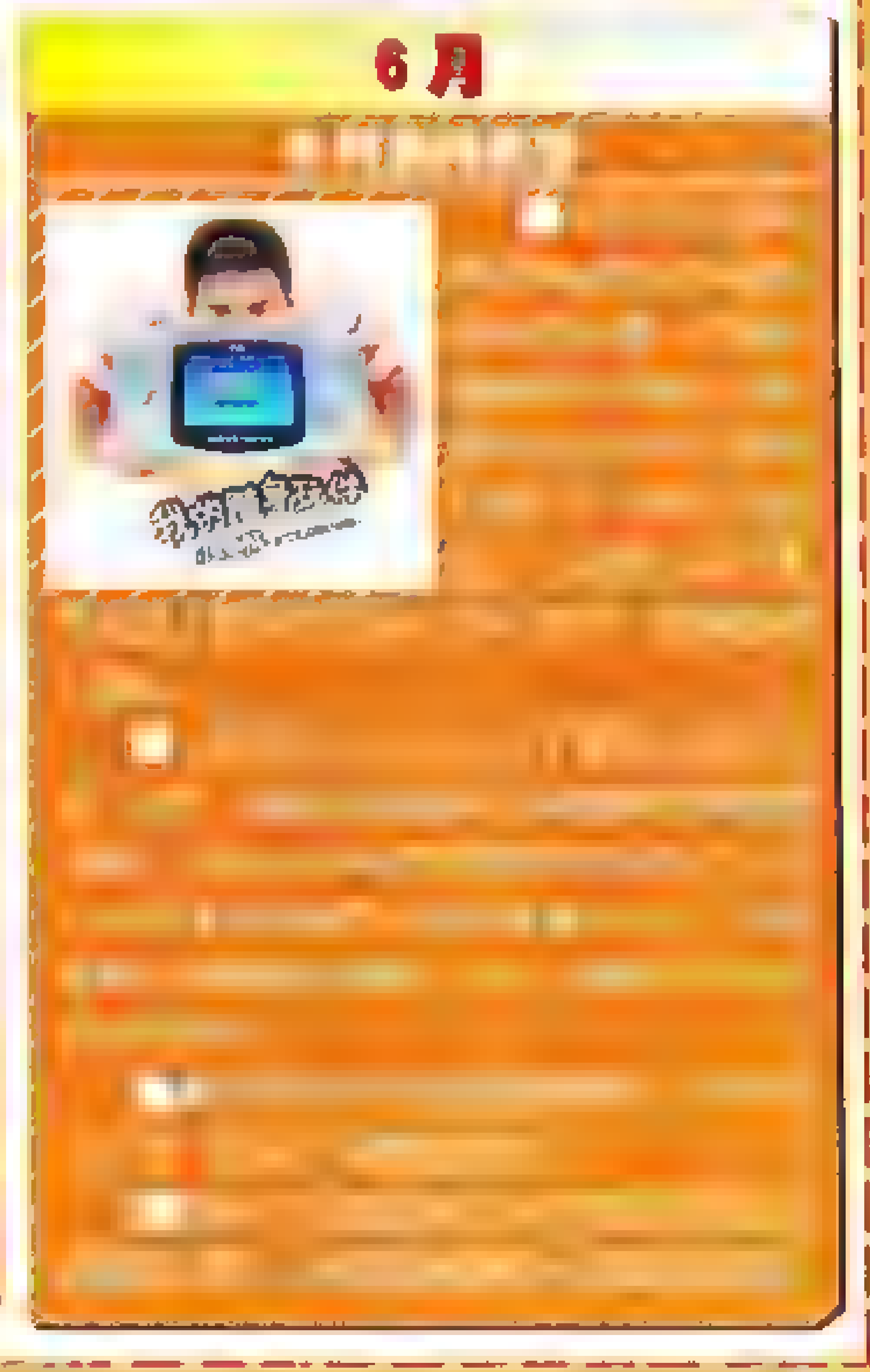
10

メトロイド ゼロミッション

厂商 Nintendo	发售日期 2004年5月27日
游戏类型 ACT　容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边	售价 4800日元

本作是任天堂在欧美地区极具人气的动作游戏系列《银河战士》初代作品的强化复刻版，副标题就代表了这一次在内容上的回归。系统方面，来自SFC版的超级冲刺等技巧的加入让游戏的玩法也发生了不小的变化，在地形设计方面也专门加入了对应这些技巧的部分。原版游戏中的潜入部分在复刻版中得到了强化，并成为了游戏的卖点之一。就谜题的精巧程度而言，本作和之前的《融合》并没有太大的差异，同样体现了任天堂的独特感觉，不过复刻版的感动的确让人怀念不已。

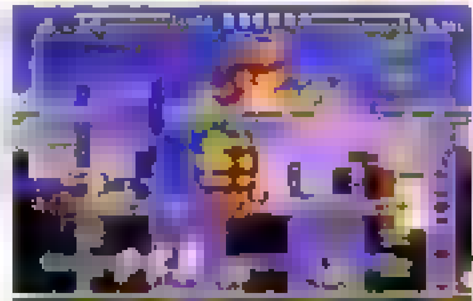
6月



9 マリオVSドンキーコング

厂商	Nintendo			发售日期	2004年6月10日
游戏类型	ACT	容量	128M	游戏人数	1人
对应周边	无对应周边			售价	4800日元

本作是一款益智类动作游戏，故事讲述的是大金刚抢走了商店中的"玩具马里奥"，而马里奥为了夺回他们与大金刚展开了争夺战。玩家要操作马里奥突破一个个关卡，救出每一关的"玩具马里奥"。本作的操作简单但手感一流，马里奥除了普通的移动和跳跃外还有后空翻和倒立二级跳等技巧。游戏场景很丰富，有火山、森林等，游戏关卡的设计非常精妙，谜题的设置相当考验玩家的头脑，而且对玩家的操作技巧也有很高要求，是一款很有挑战性的游戏。



8 ソニックアドバンス3

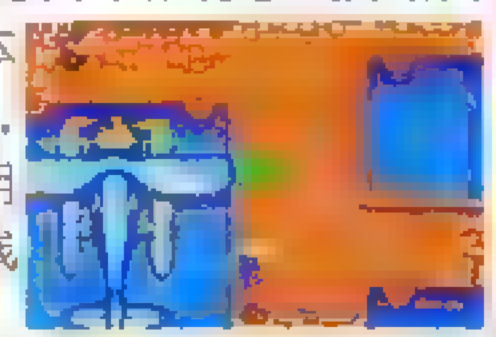
厂商	SEGA			发售日期	2004年6月17日
游戏类型	ACT	容量	128M	游戏人数	1-4人
对应周边	对应GBA专用通信对战线			售价	5040日元

作为GBA上的系列第三作，本作在继承传统的基础了加入了不少新要素，玩家除了可以控制索尼克等角色在充满谜题和速度感的关卡中驰骋外，还可以带领一名同伴作为辅助角色，帮助自己更有效地通过一些难题或对付BOSS。不同的角色选择不同的助手都能产生不一样的辅助效果，因此在选择搭配上也需要一些策略。这次的关卡选择方式变成了自由走动的形式，让玩家在每一关结束后拥有更多的休息时间。另外玩家还可以收集隐藏在每个关卡中的巧儿，完成收集度。

7 フロッガー古代文明のなぞ

厂商	Konami			发售日期	2004年6月7日
游戏类型	A·RPG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无对应周边			售价	5229日元

经典小游戏《青蛙过河》的改良加强版，著名的"青蛙过河"游戏当然有，但画面漂亮了很多，而且还新增了类似于迷宫冒险那样的解谜关卡。由于有了RPG那样的情报收集，因此游戏的流畅度受到一些影响，但也因此，使得游戏中有了不少可爱有趣的NPC角色。迷宫的难度不算高，但玩起来很有意思。但不管怎么说，这款流畅度不高、难度较低的游戏，都难以令本作成为一款大作，再加上角色魅力本身不是很高，因此，本作顶多也只算用来消遣的一款二线游戏。



7 BBボール

厂商	M·cott & Basara			发售日期	2004年6月24日
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1-2人
对应周边	对应GBA专用通信对战线			售价	6090日元

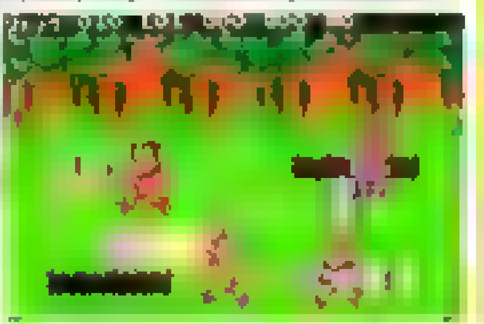
本作的故事发生在近未来世界，在这里"BB球"是一种颇为流行的竞技游戏，大家都热衷于进行对战，我们的主角也是一名对此着迷的少年，他的目标就是成为"BB球"的世界冠军。游戏采用RPG形式展开，在小镇上与各种角色交谈、对战，并参加"BB球"比赛，不断提高排名。对战时每一方可派出5名BB球机器人，然后让它们在环形赛道上滚动，互相碰撞，碰撞过程中努力将对方的球破坏，最后计算冲到对方阵地的球的数目来判断胜败，玩法比较新颖。

7

スーパーチャイニーズ 1・2 アドバンス

厂商 Culture Brain		发售日期 2004年6月24日
游戏类型 ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

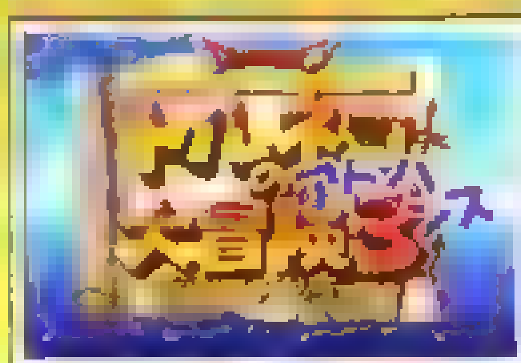
在FC、GB上都有不错表现的"《超级中国人》系列"的GBA版，但并不是系列新作，而是以二作合一的形式将两款移植游戏和一款原创小游戏整合在一起，因此本作有着很浓重的怀旧味道。其中，《超级中国人》是俯视视点的动作游戏；《超级中国人2》则是RPG类型，在地图上行走遇敌，但战斗还是玩家控制角色的动作游戏；《超级中国人迷宫》则是固定版面的小游戏，刚玩时很简单，但越往后玩难度越高，是那种典型的考验玩家智力和观察力的小游戏。



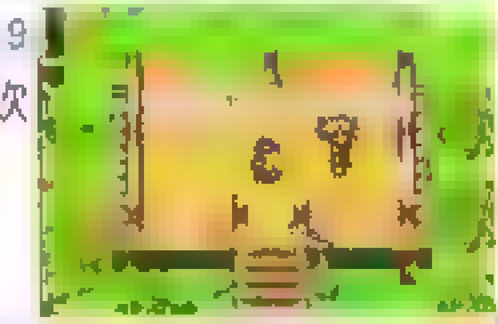
9

トルネコの大冒険3アドバンス

厂商 Chunsoft		发售日期 2004年6月24日
游戏类型 A・RPG	容量 128M	游戏人数 1-2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 6279日元



继成功移植了PS版《特鲁尼克大冒险2》之后，GBA又将PS2版的《特鲁尼克大冒险3》进行了移植。游戏的画面和音乐不可避免地缩水了，不过系统和剧情都得到了完美地保留。游戏前期玩家要操纵特鲁尼克为解救儿子波波罗而到各个迷宫中冒险，而到后期玩家还可以操纵波波罗，波波罗可以收复怪物同伴，具有与特鲁尼克完全不同的特性。GBA版在原PS2版的基础上又新增了4个新迷宫，每个都是99层，满足那些喜欢挑战的玩家。

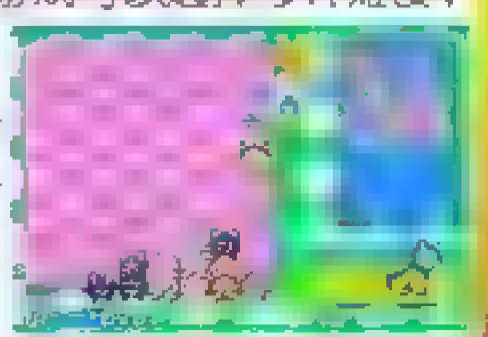


5

ワンコでくるりん！ワンクル

厂商 MTO		发售日期 2004年6月25日
游戏类型 PUZ	容量 64M	游戏人数 1-2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

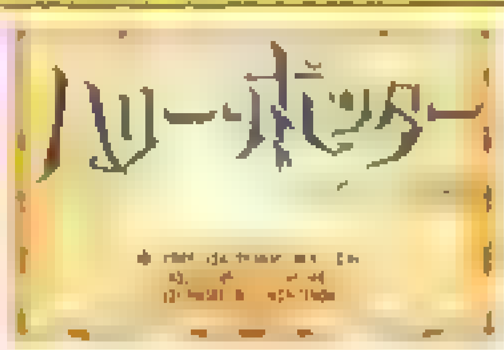
以制作宠物游戏闻名的MTO的又一款以小狗为题材的游戏。不过，本作的游戏类型并不是以往的养成类，而是类似《俄罗斯方块》的PUZ游戏。玩家需要转动从画面上方落下的小狗，将它们在画面下方以相同的颜色排列组合。当上方有小狗屋落下时，让它们靠近颜色与其相同的小狗，这样小狗就会钻进小屋从而消去。相同颜色的小屋还能堆积起来形成华丽的狗屋。游戏可以选择多种难度，但是总体来说难度并不高，玩起来比较轻松惬意，适合任何年龄层次的人玩。



8

ハリー・ポッターとアズカバンの囚人

厂商 EA		发售日期 2004年6月28日
游戏类型 RPG	容量 128M	游戏人数 1-2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元



配合《哈利·波特》电影的第三部《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》的全球热映，同名游戏也在GBA上登场，本作的类型为传统的RPG形式，按照电影中的情节一步步展开，主角就是哈利、罗恩、荷米恩3人。本作在很多方面都借鉴了日式RPG的手法，在地图上冒险时经常要利用3位主角的特定魔法来解除机关和谜题，而战斗画面采用的是类似《黄金太阳》那样的斜45度的视角，释放魔法时还会有各种效果的演出画面，总的来说是一款不错的RPG。

7月

スーパードンキーコング2

厂商 Nintendo		发售日期 2004年7月1日	
游戏类型 ACT	容量 64M		游戏人数 1～4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线			售价 4800日元

超任的ACT名作“《超级大金刚》系列”在1代移植GBA后不久，2代也紧跟着在GBA上登场了。玩家要操作灵活的小猩猩和长头发的迪迪两名角色在各个舞台冒险，包括火山、海底、海盗船等数个场景，游戏途中要一边收集金币、香蕉等道具，一边躲过机关、打倒敌人，同时还经常可以得到各种动物同伴的帮助，比如乘上犀牛横冲直撞、骑上箭鱼在海底冲刺等等。游戏有着丰富的隐藏要素，金币以及相片的收集是一件浩大的工程，需要玩家反复探索。

5

でじこミュニケーション2 打倒！ブラックゲマゲマ団

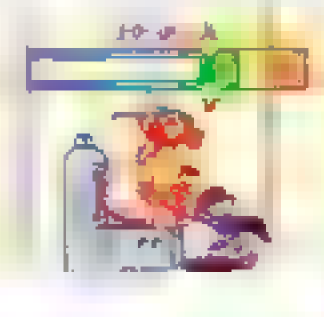
厂商 Broccoli		发售日期 2004年7月15日	
游戏类型 TAB	容量 128M		游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线			售价 5800日元

以人气美少女恋爱游戏《仲夏夜之梦》中的女主角Digico为题材的卡片类经营游戏。在本游戏中，玩家需要扮演秋叶原的精品店GAMES的店长，使用卡片来指挥Digico以及其他店员，目的就是打倒竞争对手BLACK GEMA GEMA团。游戏中的任务比较丰富多彩，几种卡片的作用也不尽相同，但是总体来说游戏过程没啥太大的亮点，卡片数量也过于稀少。游戏中角色都是比较可爱的猫耳系少女，动作和表情also比较夸张，几个迷你游戏倒还算有趣。

[illegible]

厂商 Bandai		发售日期 2004年7月15日	
游戏类型 ETC	容量 32M		游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线			售价 4800日元

本作是一个小游戏的集合，主角狸猫佐罗里是日本动画中的主角，在本作中他摇身一变成为了怪杰并进入了魔法游园地。在这里它要在游园地的四个场所中挑战小游戏，最终解救被困其中的公主。小游戏的数量较多，不过初期只能挑战1～2种，挑战各个场景的小游戏后电脑会根据你的表现给你盖上一定量的印章，凭这个即可去交换门票，从而能够挑战一些高级的小游戏。不过在那些小游戏中表现欠佳的话得到的印章比就非常少，而你想要再挑战的话便要重新收集门票了



とっとこハム太郎 ハムハムスポーツ

6

厂商 Nintendo		发售日期 2004年7月15日
游戏类型 SPG	容量 128M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 4800日元

可爱的火腿太郎们终于停下了冒险的脚步，准备召开一个运动会。系列的角色在本作中被分为四组来互相比拼。游戏的流程十分简单，在得知赛程安排后便可去相应的地点开始比赛，期间可去各个场景与角色对话，收集人物卡片。本次的运动会有赛跑、网球、游泳等15个项目，每个项目都有不同的操作方式，十分有趣。在比赛前可以练习，因为在比赛中输了的话不能重赛，只能在下一次运动会里重新开始。二周目可以收集各种面具和视频，玩家可装扮自己的个性火腿太郎。

わがままフェアリー ミルモでポン！ 夢のカケラ

5

厂商 Konami		发售日期 2004年7月15日
游戏类型 AVG+SLG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5229日元

本作是根据在日本小学馆杂志上连载的人气漫画改编而来的游戏，主角是可爱的小妖精米尔莫，讲述他为寻找梦之碎片而展开的冒险故事。作为该系列在GBA上的第二作，本作在前作纯冒险模式的基础上又加入了SLG的要素。冒险时米尔莫要与不同的人物交谈收集情报，同时还要躲避地图上的敌人。游戏加入了妖精图鉴的要素，登场的角色全部都会收录其中，这其中有100位角色是通过漫画读者的投票设计出来的。该作幼稚的风格比较适合低龄玩家。

モンスターサマナー

8

厂商 Ertain		发售日期 2004年7月15日
游戏类型 RTS	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 无对应周边		售价 5800日元

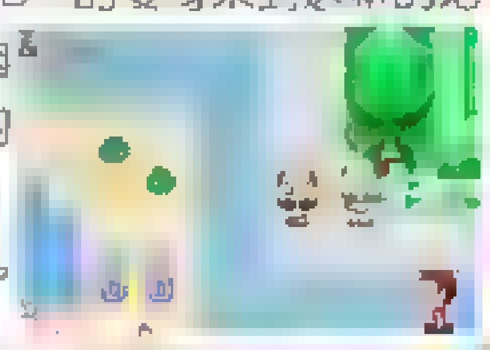
本作的世界观十分独特，这个世界有能将召唤兽实体化的人存在，而我们的主角就是这样的一位召唤使。游戏的类型为即时战略，战斗中的士兵就是各种召唤兽，召唤兽的数量总共有104种，属性和能力都不相同。战斗十分考验操作熟练度，占领据点、召唤魔物、抢夺敌方据点，每一步都十分紧凑。合理利用种族和兵种的相克才能克敌致胜。操纵着大批魔物与大批敌人作战的场面十分壮观。作为一款即时战略游戏，本作在画面和系统上皆有不错的表现，是一部不错的作品。

绝体绝命[illegible]

8

厂商 Kids Station		发售日期 2004年7月16日
游戏类型 A·RPG	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

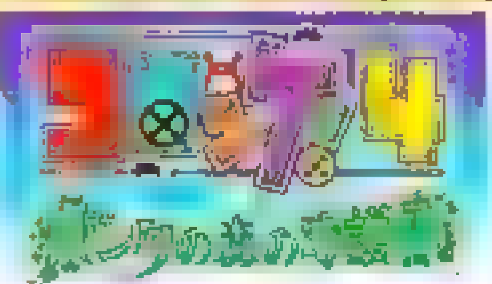
距离前作发售不久，"《绝体绝命老爷子》系列"又有新推出了本作。游戏一如前作般地猥琐BT，不过和前作的小游戏合集不同，本作是动作RPG形式，因此原作中大多数角色都会登场。本作的主角又换回了老爷子，当过BOSS的老爷子在游戏中的表现非常暴力，也非常恶搞，比如捡起地上的大便往路人身上扔，甚至干脆把路人举起来抛出去；老爷子还可以靠丰富且BT的变身来到达新的地方，比如变身成肌肉男，可以举起挡路的巨石；变身成大便则能钻进下水道里。



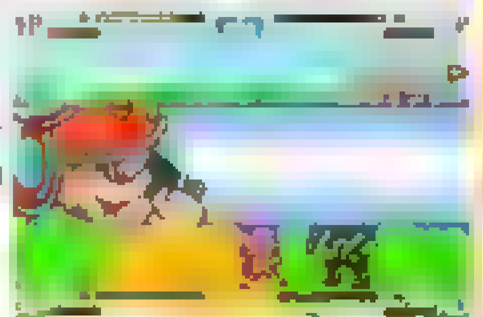
コロッケ！4 バンクの森の守护神

8

厂商	Konami		发售日期	2004 年 7 月 22 日
游戏类型	RPG	容量 128M	游戏人数	1～4 人
对应周边	对应 GBA 专用通信对战线		售价	4800 日元



"《CROCKET》系列"作品的特色是RPG式的移动，和ACT式的战斗。本作在移动时新增了回合制系统，使得战略性大幅度增强，不过踩中陷阱还是很令人头疼。和敌人相遇即切入战斗，2对2的四人热血大混战模式依旧保留，同时增加了空中追击，能够在空中一瞬间靠近敌人并攻击。由于同伴数的增加，在移动时可自行设定出战的角色。禁货猎人们这次冒险的舞台是哈克之森，围绕着禁货又将有丰富的故事发生，而本作的特点是根据玩家的行动会有多种结局产生。



学校の怪谈 百妖箱の封印

5

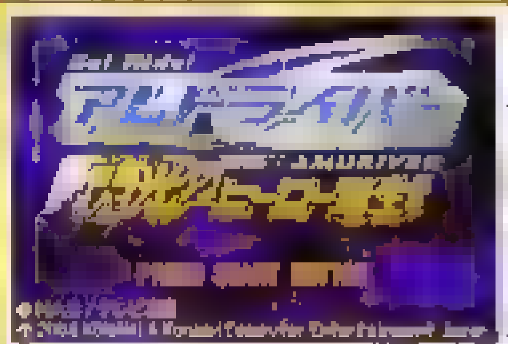
厂商	TDK コア		发售日期	2004 年 7 月 22 日
游戏类型	AVG	容量 64M	游戏人数	1 人
对应周边	无对应周边		售价	日元

本作是一款稍带恐怖风格的冒险类游戏，游戏讲述了主角（男女可由自己设定）在偶然的机会下看到了封印鬼怪的佛象被毁坏，从而卷入了要封印逃离的100个怪物的事件之中。游戏的行动方式类似于RPG，可在学校的各处进行探索，触发剧情，同时各种鬼怪也隐藏在各处。游戏的剧情等便转化为AVG的对话形式，在你遇到鬼怪时需要选择正确的选项才能够将其封印，丝毫不需要战斗。同时场景中还隐藏着30张灵异照片，大家游戏时可要仔细调查各个角落啊。

Get Ride! アムドライバー 闪光のヒーロー诞生！

8

厂商	Konami		发售日期	2004 年 7 月 22 日
游戏类型	RTS	容量 128M	游戏人数	1 人
对应周边	无对应周边		售价	5229 日元



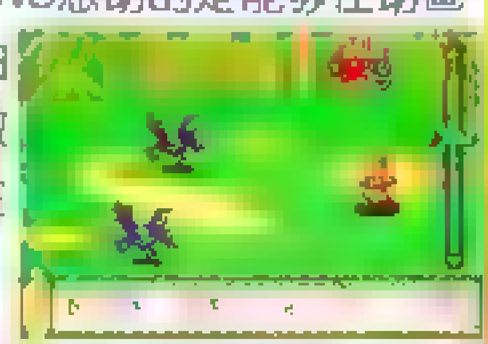
本作是根据2004年刚推出的一款同名动画片改编而来，剧情讲述的是踩着滑板的机器特警英雄们对抗神秘机体、保卫地球和平的故事。游戏的战斗是实时进行的，敌我双方的各种行动都是在真实时间的流逝下来完成，玩家亲自操作一名主角行动，而敌人和同伴都是自主行动，当然玩家可以给同伴下达行动方针指令。发动攻击或必杀技时画面就会立刻切换，可以看到极具魄力的攻击动画，同时人物也会喊出热血的台词，非常养眼。不过本作流程太短，令人遗憾。

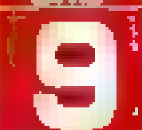
NARUTO ナルトRPG 受けつがれし火の意志

7

厂商	Tomy		发售日期	2004 年 7 月 22 日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数	1～2 人
对应周边	对应 GBA 专用通信对战线		售价	5040 日元

本作被冠以GBA上第一款RPG类的《火影忍者》之名。游戏主要剧情也没有过于偏离原作，可以说是十分体贴FANS。而战斗的系统也采用了类似ATB的行动系统，所有行动顺序都采用图标表示，让人一目了然。除了能使用一般的忍术外，还可以按键输入各种必杀技，给予敌人重创。游戏的内容主要以接受任务为主，通过这些任务再导出主线剧情。而最让FANS感动的是能够在动画中的各个场景中自由来往。可惜游戏遇敌率太高，导致游戏性十分不平衡。





续·ボクらの太阳 太阳少年ジャンゴ

9

厂商 Konami		发售日期 2004年7月22日	
游戏类型 A·RPG	容量 128M	游戏人数 1～4人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5400日元	

作为《我们的太阳》的续作，剧情上延续前作，主角强哥回到了故乡太阳街继续他的冒险，除了前作中的暗黑少年，玩家还可以见到向日葵魔女等多个角色。系统变化较大，主角除了增加了许多新的技能外，主要武器也变为了枪、锤等近战武器。随着游戏的进行，在街道内会出现各种商店，不但能买到道具和防具，还可自行锻造武器。迷宫依然复杂，除了普通的推传块谜题外依然有一些利用阳光才能破解的机关。每个迷宫的BOSS都魄力十足，攻击弱点才能克敌制胜。

钢の炼金术师 想い出の奏鸣曲

7

厂商 Bandai		发售日期 2004年7月22日	
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元	

和之前推出的《迷走轮舞曲》一样，本作也是以艾雪历克兄弟俩和原创新角色之间的故事为主线，然后由众多原著中的人气角色参与展开的全新故事。相对前作来说，本作的画面稍有改进，每个角色发动技能时的特写也经过重新绘制。不过本作系统上的变更较少，依然要利用元素卡片的合成来通过特定地点。不过战斗系统做了变更，角色的特技能够附加元素卡片，炼成攻击所需时间也变长了。游戏中的最大亮点便是人气女主角温莉能够加入和主角共同进行战斗。

ドラゴンボールZ THE LEGACY OF GOKU Ⅱ INTERNATIONAL

7

厂商 Atari Banpresto		发售日期 2004年7月23日	
游戏类型 A·RPG	容量 64M	游戏人数 1人	
对应周边 无对应周边		售价 5040日元	

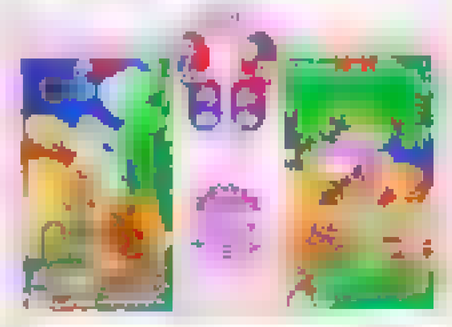
本作是以前发售的美版《龙珠Z 悟空的遗产Ⅱ》的日文版。剧情根据漫画改编而来，以未来的特兰克斯来访为开端，一直发展到将沙鲁消灭的这一段剧情。漫画中的几名强力超级赛亚人会在游戏中登场并供玩家使用，每名角色都有符合原著漫画中的招牌必杀技，这点对漫画的爱好者来说很有吸引力。游戏的战斗十分简单，直接在地图上用移动，并拳脚攻击敌人，每个人都能使用2～3招必杀技。隐藏要素方面本作有胶囊收集和那美克星人收集，增加游戏耐玩度。

ぷよぷよフィーバー

8

厂商 SEGA		发售日期 2004年7月24日	
游戏类型 PUZ	容量 64M	游戏人数 1～2人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元	

各个主机都有登场的超人气PUZ游戏。游戏的玩法与一般PUZ类游戏一样，只要将4个相同颜色的“噗哟”排列在一起就能让他们消去。不同的是，当画面中央的“狂热槽”蓄满的时候就会进入“狂热模式”，此时才是本游戏最大的乐趣所在，也是一发逆转的关键。本作的用色相当明亮，角色设定也十分可爱，适合各个年龄层次的人。可以选用的角色相当之多，而且充满个性。作为一款PUZ游戏，本作适合随时随地拿出来玩上几把，找个朋友一起对战更是乐趣十足。

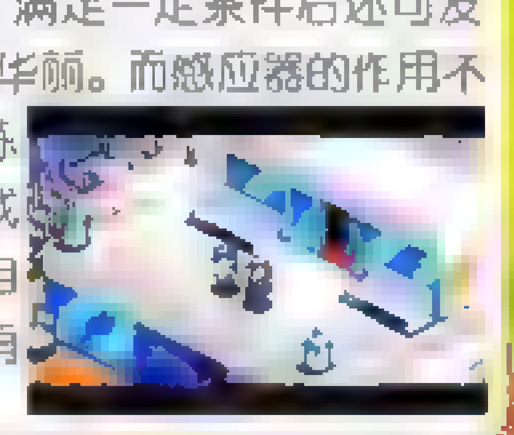


7

レジェンズ 苏る试练の岛

厂商 Bandai		发售日期 2004年7月29日	
游戏类型 RPG	容量 128M	游戏人数 1～2人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 6279日元	

本作是一款正统的RPG，游戏中的主角带着自己的魔物军队来和敌人作战。只不过本作有一个特殊之处，就是要利用游戏附带的外接感应器才能顺利令使魔苏醒，进行故事模式。本作的育成要素十分丰富，使魔经过战斗会成长，习得新的技能和魔法。战斗时场地的属性会对使魔产生影响，遇到擅长属性时会有附加效果，满足一定条件后还可发动必杀技能，十分华丽。而感应器的作用不仅于此，在指定好练习场所后关机，游戏中的魔物军团会自行进行训练，十分有趣。



8

パワプロクンポケット1・2

厂商 Konami		发售日期 2004年7月29日	
游戏类型 SPG	容量 64M	游戏人数 1～2人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 3990日元	

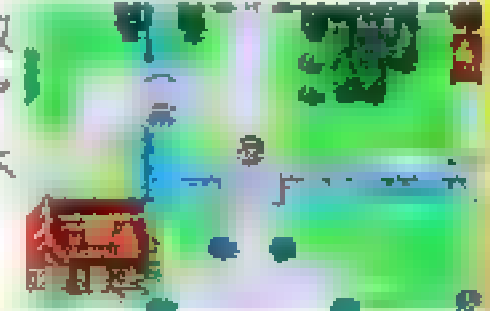
Konami将“《口袋棒球》系列”在GBC上的最初两作的重制后搬上了GBA平台。游戏的画面和音乐都经过强化的，相比其他掌机游戏毫不逊色。游戏的主要行动依旧是在育成模式里培养自己的角色，对玩家的日语要求依旧很高。本作包含了两部作品的育成模式，显得十分充实。由于和原先的版本相比变化不大，系列的老玩家很容易找回当年的感觉。游戏新增了人物资料和结局鉴赏模式，能够随时察看自己的成果。而育成之余还可和朋友进行棒球对战。

9

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ ADVANCE

厂商 Square Enix		发售日期 2004年7月29日	
游戏类型 RPG	容量 128M	游戏人数 1人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 6090日元	

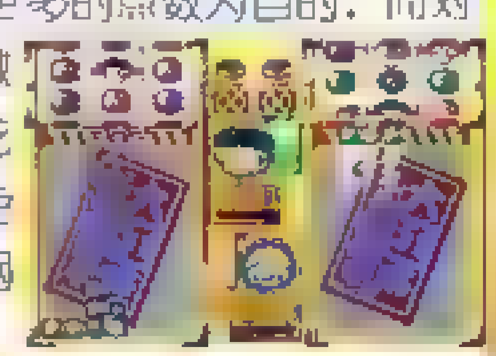
《FF》的最初两作在GBA进行了完美地重制。在主线流程上并没有太多的新要素，但重新制作的游戏画面却很华丽。游戏在系统上进行了一些细微调整，比如《FFⅠ》中将魔法使用次数改成了流行的“MP制”。GBA版在《Ⅰ・Ⅱ》两作里分别加入了“混沌之魂”、“重生之魂”两个模式，“混沌之魂”里可以遇到《Ⅲ》～《Ⅵ》的BOSS，玩家可以回顾以前的美好时光；“重生之魂”是体验死去的同伴的故事，让人更全面地了解剧情。怀旧玩家不能错过的游戏。



8

ドンちゃんパズル 花火でドーン!アドバンス

厂商 Aruze		发售日期 2004年7月29日	
游戏类型 PUZ	容量 64M	游戏人数 1～2人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元	



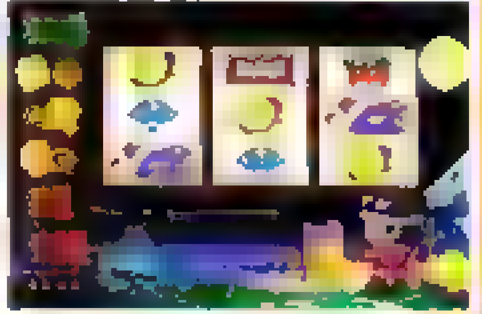
本作是一款非常有趣的益智游戏，游戏规则与我们熟悉的《街霸方块》非常类似，玩家要尽量多的引爆不断下落的各种颜色的烟花弹来获得高分，不过游戏在《街霸方块》的系统上又加入了老虎机的要素，下落的烟花弹药都是像老虎机那样转出来的，而这个转的步骤也交给玩家来控制，所以游戏的可操作性很强，也有了更多技巧性。在单人模式下，玩家是以取得更多的点数为目的，而对战模式就非常刺激了，自己引爆了烟花弹可以陷害对手，使对手落下更多的烟花。

4

花火百景アドバンス

厂商 Aruze		发售日期 2004年7月29日
游戏类型 ETC	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

与《花火大会Advance》同时发售的本作是一款完全的"柏青哥"游戏，游戏移植自街机"《花火》系列"。"《花火》系列"是日本极具人气的柏青哥机，所以本作的卖点就在于让大家随时随地的玩柏青哥。操作上为了再现街机的感觉，GBA的大部分按键都利用到了，比如L和"上"是投币，"下"是搬动转盘，B、A、R 3个按键各控制一个转盘的停止，玩起来需要一定时间才能熟悉。游戏的模式非常丰富，还专门设有"练习模式"供玩家练习。



8月

6

B-传说！バトルビーダマン 燃えろ！ビー魂！

厂商 Atlus Takara		发售日期 2004年8月5日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

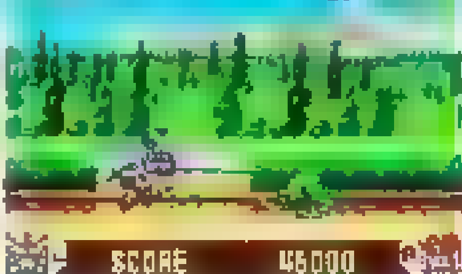
根据同名动画改编而来，玩家扮演的是一名弹珠战士，要操纵弹珠机器人来用弹珠进行对战。剧情和动画一样，主角要在冒险打败众多弹珠战士。战斗方面有点类似于射击游戏，手动控制弹珠机器人的出弹口将弹珠击向敌人，到最后HP剩余多的人便是胜者。战斗中可积蓄弹珠魂，在处于劣势时可消费弹珠魂发动必杀射击，可以起到一发逆转的效果。必杀技的种类根据由机器人身上的零件决定，玩家能够替机器人自行组合各部分零件，游戏中一共有250种以上的零件。

7

SD ガンダムフォース

厂商 Bandai		发售日期 2004年8月5日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

本作是由人气动画《SD 高达FORCE》改编的火爆同名动作游戏，敌方都是傻头傻脑的扎古，我方是可爱的SD经典造型。游戏中不时穿插着搞笑的片段，使得游戏在激烈之余又给玩家带来幽默。游戏的3名主角分别为擅长近身格斗的队长高达、用双刀作为武器的爆热丸以及自由飞翔于天空骑士ZERO，游戏中可以自由切换他们。主角们除了普通攻击还必杀技的设定，只要必杀槽蓄满后便能发动秒杀全屏杂兵的超必杀，而随着经验值的增加角色还会升级。

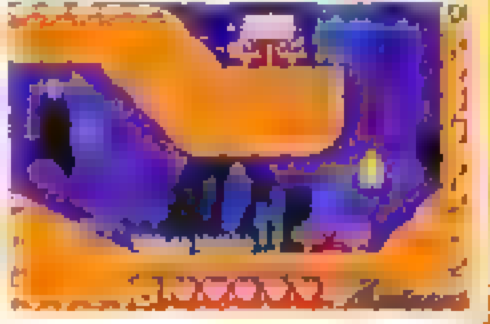


7

传说のスタフィー3

厂商 Nintendo		发售日期 2004年8月5日
游戏类型 ACT	容量 128M	游戏人数 1-4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 4800日元

在本作中我们可爱的天之王子将要和活泼的妹妹斯塔蓓一起展开冒险之旅。作为系列的第3作，游戏在系统和操作上并没有做太大的改变，所以老玩家不会感到陌生。两位角色分别能学到高跳和弹跳等个人技能。角色差异明显，合理利用两人的技能才能顺利过关。随着游戏的进行，玩家能够得到许多饰品，配合服装店购买的衣服能够替角色进行换装，将可爱的角色打扮一下。本作最大的变化是多出了许多能够供多人共同游玩的小游戏，玩家在闲暇时间可进行对战。



8

シャイニングフォース 黒き竜の復活

厂商 SEGA		发售日期 2004年8月5日
游戏类型 S·RPG	容量 128M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

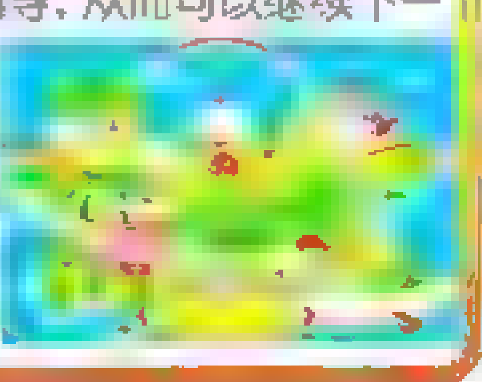
本作是以大人气S RPG系列《光明力量》的第一作《众神的遗产》为基础而重新制作的。本作在剧情上相当忠实于原作，游戏中有着多种职业的设定，能够成为同伴的角色在30人以上，玩家可以根据自己的喜好自己编成队伍，战斗也相当具有战略性。在画面上，本作比起原作有了一定的提升，同时，游戏中还可以收集多种卡片，其收集过程也是乐趣所在。没有体验过这款昔日名作的新玩家没有任何理由错过本作，而老玩家也能在本作中找到很多新鲜之处。

5

どうぶつ島のチョビぐるみ2 タマちゃん物語

厂商 Rocket		发售日期 2004年8月5日
游戏类型 AVG	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

动物岛上的四位同伴正在海边游玩，此时听到了小蛋的哭声，原来它和海豹妈妈走散了，于是大家便开始了冒险。游戏的故事简单，人物设定也面向低龄。游戏的场景很少，但是每件物品调查后都会有反映。玩家要在各个地点移动，调查各个物品来得到钥匙，从而能够进入建筑物内。在建筑物内要完成动物岛的居民给予的任务（也就是各种小游戏），得到食材和拼图等，从而可以继续下一个剧情。值得一提的是利用完成迷你游戏和调查场景中得到的食材可自行制作各种糕点哦。



6

わんにゃんどうぶつ病院 ペットのお医者さん育成ゲーム

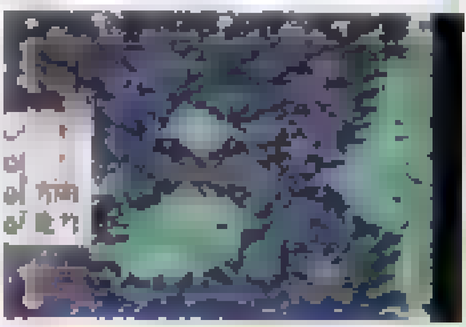
厂商 TDK		发售日期 2004年8月5日
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

相信很多玩家都曾经有过饲养小狗、小猫的经历吧，如果你很喜欢宠物的话，那么这款游戏就必须要关注一下了。在这款游戏中，玩家需要扮演一名实习宠物医生，在向日葵动物医院与可爱的小动物们度过2年的愉快时光。本作中可以照顾的小动物种类在100种以上，非常丰富，而且每个月都会发生很多有趣的特殊事件，比如宠物间的恋爱啊结婚啊等等。根据游戏中的选项，本作会出现多个不同结局，此外，本作的迷你游戏也相当之丰富，总量有20多种以上。

6 ウルトラ警备队 モンスターアタック

厂商 Rrocket Company		发售日期 2004年8月5日	
游戏类型 S·RPG	容量 64M		游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元	

奥特曼是日本特摄片中是极具人气的超级英雄，以他为题材的游戏也是层出不穷，本作就是其中一款。游戏的战斗采用回合制战棋形式，玩家可对各个单位下达“移动”、“攻击”等指令，发生战斗时就会切换到大魄力的战斗画面，演出效果很不错。本作可以说完全借用了《机战》的一整套模式，无论是菜单界面还是战斗的表现方式都充满了《机战》风味，甚至连操作方式都是一样。不过该作的系统没那么复杂，而且难度也相对较低，喜欢《机战》的玩家拿来玩玩也还不错。



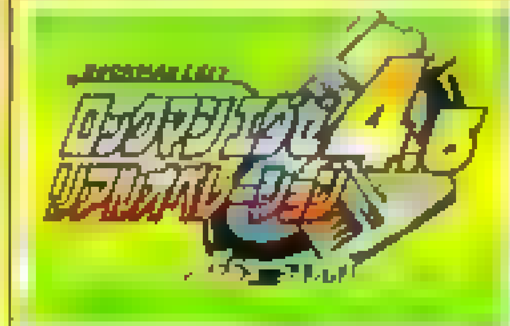
7 金色のガッシュベル!! 魔界のブックマーク

厂商 Konami		发售日期 2004年8月5日	
游戏类型 A·RPG	容量 64M		游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 4800日元	

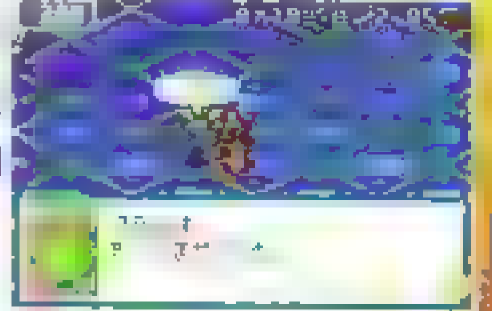
《金色卡修》这部动漫作品虽然在中国人气不高，但也是非常优秀的作品。本作的故事是脱离于原作之外的原创剧情，讲述了主角们和能操作漫画中角色的神秘敌人交战的故事，而漫画中被主角击败过的那些角色也将再次登场。游戏提升能力的方式和普通RPG差不多，而本作的动作要素也十分浓厚。战斗时要操纵卡修和清磨这对搭档来攻击敌人，普通攻击可轻易形成连击，利用心之力还可发动必杀技。到后期可使用的搭档越来越多，可针对不同的敌人使用合适的角色。

5 ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション

厂商 Capcom		发售日期 2004年8月6日	
游戏类型 A·RPG	容量 64M		游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元	



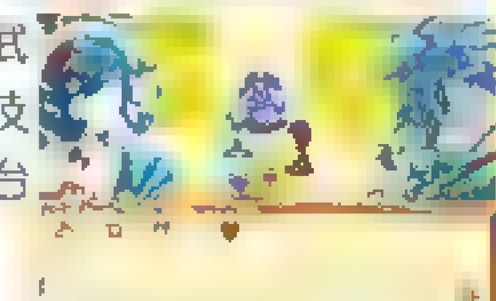
本作并不是系列的正统续作，而仅仅是之前大卖的《洛克人EXE4 红日·蓝月》的一个衍生作品。游戏的基本剧情和《EXE4》完全相同，其不同之处在于游戏的系统部分做出了重大改变，本作中NAVI的行动并不能由玩家手动操作控制，只能靠战术安排来自动行动。游戏可与一种叫作“战斗芯片之门”的玩具联动，玩家在游戏的过程中必须使用该玩具才能够为洛克人更换所使用的战斗芯片。游戏的另一个卖点是玩家在游戏中可以操纵洛克人以外的NAVI。



9 サモンナイト クラフトソード物语2

厂商 Banpresto FLIGHT-PLAN		发售日期 2004年8月10日	
游戏类型 A·RPG	容量 128M		游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 6090日元	

“《铸剑物语》系列”的第2作，本作的主角是封印一族的后代。游戏的画面十分优秀，无论是角色的半身像还是战斗中敌兵的形象都十分漂亮。战斗系统延续前作，依然是像ACT一样的实时战斗，装备不同的武器能使出的攻击方式不同。而地图画面上不同的障碍物要用相应的武器来去除。本作的锻冶系统做了些许的改变，由锻冶材料代替了前作中的秘传来决定锻造出武器的种类。在锻冶等级提升后能够替武器增强能力和附加技能，大大增加了锻冶武器的乐趣。



FAMICOM MINI 第三弹

厂商 Nintendo　　发售日 2004年8月10日
单个游戏容量 32M　售价 12500日元（单个售价2000日元）

FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟2

ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ2
游戏类型 ACT　　游戏人数 1-2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线

对应磁碟机的《超级马里奥兄弟》，两名角色间有了能力上的差别，敌人的攻击方式也更加丰富。

FAMICOM MINI 谜之村雨城

ファミコンミニ 謎の村雨城
游戏类型 ACT　　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边

以江户时代为舞台的ACT，鹰丸受到幕府的密令，前去调查隐藏在"村雨城"中谜之生命体"村雨"的真相。

FAMICOM MINI 银河战士

ファミコンミニ メトロイド
游戏类型 ACT　　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边

移植自1986年FC磁碟机版，这是"《银河战士》系列"的初代作品，是带有探索要素的动作游戏，主人公是萨姆斯·阿朗。

FAMICOM MINI 光神话 帕鲁蒂娜之镜

ファミコンミニ 光神話 パルテナの鏡
游戏类型 ACT　　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边

为救出被暗之女神美杜莎抓走的光之女神帕鲁蒂娜，天使皮特展开了一系列的冒险。

FAMICOM MINI 林克的冒险

ファミコンミニ リンクの冒険
游戏类型 A·RPG　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边

"《塞尔达传说》系列"第二作，系列中唯一一款横向冒险的游戏，动作和解谜要素都得到了加强。

FAMICOM MINI FAMICOM昔话 新·鬼之岛 前后篇

ファミコンミニ ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 前後編
游戏类型 AVG　　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边

任天堂本社第一款电子小说类的游戏，收录了很多日本家喻户晓的古老传说，并且根据选项会产生分支。

FAMICOM MINI FAMICOM侦探俱乐部 消失的后继者 前后篇

ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前後編
游戏类型 AVG　　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边

侦探类游戏的奠基之作，故事发生在流传着恐怖故事的明神村，玩家要去解决一起围绕遗产展开的杀人事件。

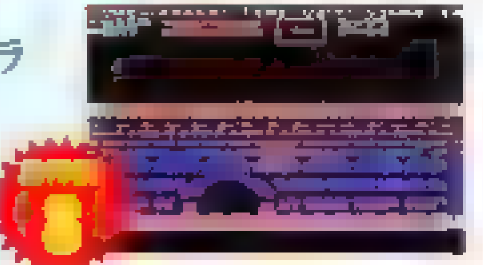
FAMICOM MINI FAMICOM侦探俱乐部PART2 站在身后的少女 前后篇

ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部PART2 うしろに立つ少女 前後編
游戏类型 AVG　　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边

《消失的后继者》的续作，本次的舞台发生在校园，故事则是日本校园中广为流传的学校怪谈。

ファミコンミニ 悪魔城ドラキュラ

ファミコンミニ 悪魔城Dracula
游戏类型 ACT　　游戏人数 1人
对应周边 无对应周边



1986年发售后引起轰动的本作，在动作、画面、音乐方面的表现都非常棒，还加入了武器升级系统。

ファミコンミニ ファミコンミニ SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ

ファミコンミニ SD高达战记 混乱的战争
游戏类型 SLG　　游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线

《SD高达》战略游戏的原点之作，指挥着各具特点的MS去制压城市，最终夺取战争的胜利。

6

[illegible]

厂商 Culturebrain	发售日期 2004 年 8 月 12 日
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边 无对应周边	售价 5040 日元

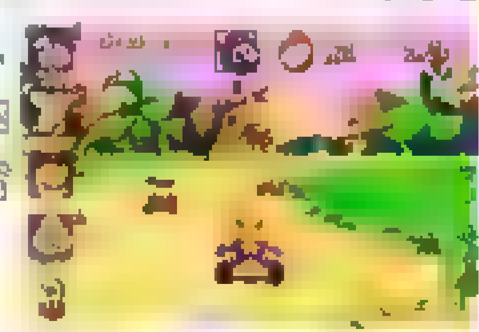
这是 Culturebrain 公司推出的"一盘卡带包含 2 款游戏"的"二合一系列"的第一弹，所包含的两款游戏分别是《服装设计师物语》和《可爱宠物合集 2》。《服装设计师物语》讲述的是一位想成为知名服装设计师的女孩的故事，玩家要培养这么女孩，不断提高她的设计水平，让她实现梦想，游戏中可设计的服装超过 200 种之多。另一个游戏则是一个宠物育成游戏，玩家要与饲养的小狗一起生活，平时与它玩游戏，散步等等，还可以玩有趣的迷你游戏。

7

クラッシュ・バンディクー爆走!ニトロカート

厂商 Konami	发售日期 2004 年 8 月 26 日
游戏类型 RAC	容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边 对应 GBA 专用通信对战线	售价 5040 日元

很明显，本作模仿自著名的《马里奥赛车》，不光是主要的游戏模式，甚至连附加的联机模式也"借用"过来了。不过本作的角色、音乐、场景都有着自己独有的风格。游戏的主角是古惑狼以及他的朋友们，他们驾驶着卡丁车在各种赛道展开竞速，争夺各个杯赛的冠军，游戏的玩法与《马里奥赛车》几无分别，就是在竞速的过程中运用各种道具来打击对手，使自己夺得第一。游戏的可选角色十分丰富，包括隐藏人物在内一共有 19 人，阵容十分强大。

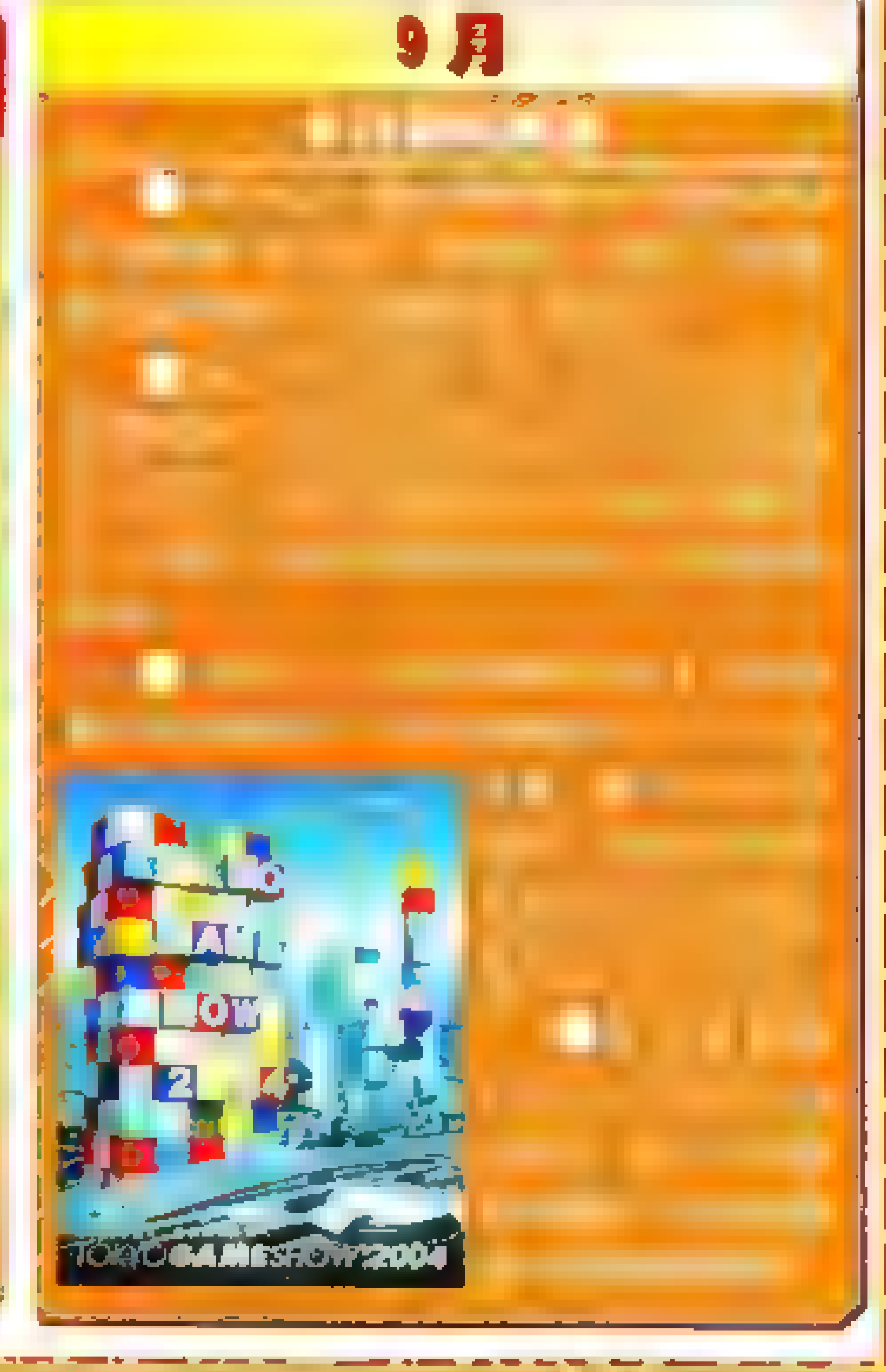


8

スーパーマリオボール

厂商 Nintendo	发售日期 2004 年 8 月 26 日
游戏类型 TAB	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边 无对应周边	售价 4800 日元

继《口袋妖怪弹珠台》后，又一款任天堂明星担纲的弹珠台游戏，无论是配音还是画面都可爱有趣。在游戏里，马里奥大叔被挤成一个球弹来弹去，动作版中熟悉的可爱敌人们也都会有可爱生动的演出，得高分和闯关的双重乐趣更给游戏增加了魅力。游戏还有很多隐藏要素，如变小后进入小洞、使用蛋出现隐藏金蛋等。要说游戏的不足，就是难度过高，球给人的感觉明显很轻而使速度太快不易控制，一不小心漏掉了球是常有的事情，对于高手而言，本作也许更有挑战性。



ボボボーボ・ボーボボ 爆斗ハジケ大战

7

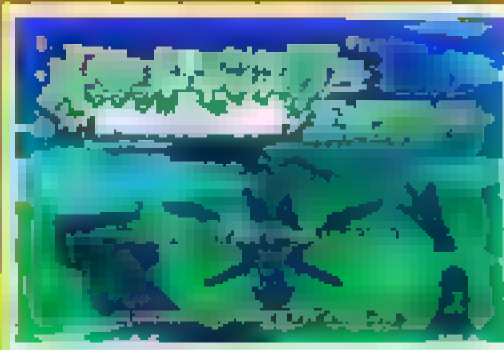
厂商	Hudson		发售日期	2004年9月9日	
游戏类型	FTG	容量	128M	游戏人数	1～2人
对应周边	对应GBA专用通信对战线			售价	5040日元

与前两作RPG的类型不同，本作的类型变为对战格斗型，玩家可以从十多名变态角色中选择一名与其他诸位角色展开对决，每个人都有自己的必杀技和连续技，角色发动必杀技后画面上会出现特别夸张的表现镜头，十分搞笑。游戏还加入了卡片的要素，战斗前角色可以装备一张卡片，在战斗中按L键就能够发动，卡片可以发挥各种效果，比如提高速度，改变战场，或发动特定必杀技等等。不过游戏的操作性比较恶劣，而且打击判定也比较混乱，没有太多技巧可言。

ポケットモンスター エメラルド

10

厂商	Nintendo		发售日期	2004年9月16日	
游戏类型	RPG	容量	128M	游戏人数	1～4人
[illegible]				售价	5090日元



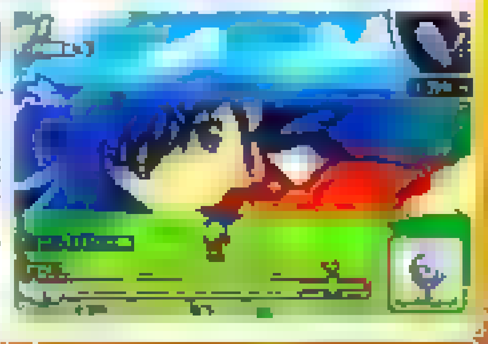
带着喜爱的妖怪去冒险、战斗并捕捉新的妖怪，让自己的妖怪在战斗中不断升级、进化，越来越强大；还有和朋友们交换、对战等历代《口袋妖怪》共通的乐趣在本作依旧得以体现。本作在整合了《红宝石》、《蓝宝石》大多数妖怪并继承前两作的选美等系统的同时，还增加了不少在以前需要很苛刻条件才能入手的《金·银》版妖怪，这对喜欢收集的玩家无疑具有相当大的吸引力；而新增的战斗新地带系统、强化了的2对2战斗以及新增的剧情，使本作更加吸引人。

DAN DOH!! 飞ばせ 胜利のスマイルショット

8

厂商	Takara		发售日期	2004年9月22日	
游戏类型	SPG	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	对应GBA专用通信对战线			售价	5040日元

本作是根据在《周刊少年Sunday》上连载的高尔夫漫画改编而来游戏。本作有沿着漫画的剧情来进行的"故事模式"，也有可挑战少年冠军大会、摩根高尔夫球大会等比赛的"大会模式"，还有对战和训练等总共6种模式。游戏登场角色非常多，但许多角色需要将故事模式进行到相应的程度才能选用。登场的人物都有语音，启用的是和TV动画版同样的声优。进行高尔夫击打时和其他游戏差不多，都在力度和精度最高时按键击打便可。本作也有坡度和风向的设定，是一部不错的棒球游戏。

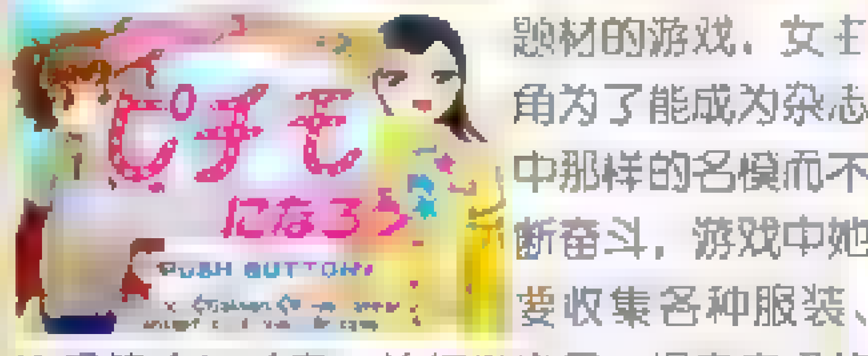


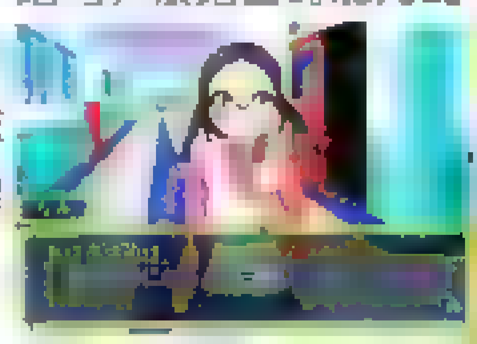
エンジェルコレクション2 ピチモになろう

7

厂商	MTO		发售日期	2004年9月22日	
游戏类型	AVG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	[illegible]			售价	5040日元

以日本流行时装杂志《Pichilemon》为题材的游戏。女主角为了能成为杂志中那样的名模而不断奋斗，游戏中她要收集各种服装、饰品等流行元素，并打扮自己，提高自己的"时尚感觉"点数。女主角可以自由地在学校、大街等地方行动，触发各种事件，还可以与游戏中的男孩交往、约会等等。继承了前作的特点，本作在剧情中也穿插大量的小游戏。游戏设有多个结局，根据自身能力的不同以及达成的条件不同，女主角可能会成为服装设计师、模特、时装顾问等等。



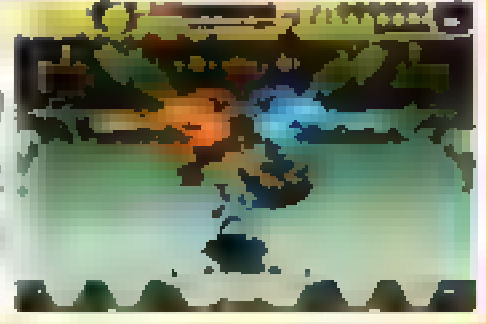


8

アドバンス ガーディアンヒーローズ

厂商 Treasure SEGA		发售日期 2004年9月22日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1~4人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元	

作为土星经典ACT《守护英雄》的续作，本作的动作要素很丰富，配合简单的操作使能使出各种格斗技能，除了格斗技外还可使用[illegible]的魔法进行攻击。故事模式虽然只有6关，但足给人十分紧凑的感觉。除了3名主角外，在通关后还可使用[illegible]内的各个BOSS，在这[illegible]护的主角，让玩家[illegible]代入感。游戏除了[illegible]模式外还有[illegible]模式等，内容[illegible]



本作还是掌机上为数不多的能和朋友共同过关和多人对战的动作游戏。

6

みんなの将棋

厂商 Success		发售日期 2004年9月24日	
游戏类型 TAB	容量 32M	游戏人数 1~4人	
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 3280日元	

作为“《大众》系列”软件中的一员，本作是一款面向初学者的将棋游戏。游戏针对不同类型的玩家提供了四种模式。有对其他三个模式进行介绍和讲解将棋基本玩法的“将棋教室”，提供了[illegible]个[illegible]，有让玩家边玩边培养将棋实力的“[illegible]”，还有[illegible]力的[illegible]王对决的“ほん将棋”，在此模式中[illegible]也可以和同伴进行[illegible]人对战；[illegible]模式[illegible]是“まわり将棋”，在[illegible]

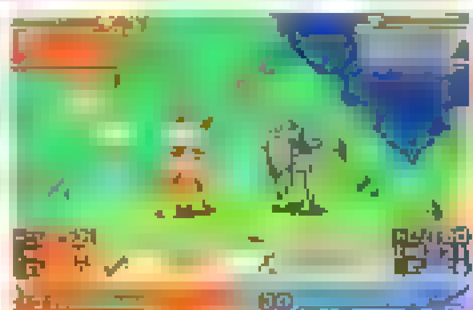
[illegible]GBA[illegible]人[illegible]游戏，[illegible]

10

ファイアーエムブレム 圣魔の光石

厂商 Nintendo		发售日期 2004年10月7日	
游戏类型 [illegible]	容量 [illegible]	游戏人数 1~4人	
[illegible]		售价 [illegible]	

[illegible]的《火焰之纹章》在GBA平台上的第[illegible]作。画[illegible]系统和战斗系统方面与前作并没有太大变化。本作[illegible]了[illegible]的FC版《外传》的双主[illegible]，游戏[illegible]两个主角分别[illegible]。[illegible]游戏中[illegible]，本作还加入了[illegible]玩家[illegible]EX[illegible]。[illegible]在游戏[illegible]



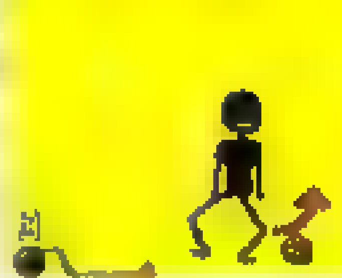
[illegible]至最[illegible]。这对[illegible]的战[illegible]十分有[illegible]，[illegible]大受欢迎的系统。

10

まわる メイドインワリオ

厂商	Nintendo	发售日期	2004年10月14日
游戏类型	ACT	容量	128M
游戏人数	1人		
对应周边	无对应周边	售价	4800日元

可以说本作是本年度最有创意的游戏了，游戏虽然依旧是那种“5秒钟解决战斗”的小游戏大集合，但因为内置了重力感应装置，按键的使用频率大幅度减少，取而代之的是需要玩家不停地晃动机器和自己的身体，革命性的游戏方式使得游戏性和耐玩度大幅度提升。本作收录的迷你游戏相当丰富，而且每一个迷你游戏都可以单独挑战，游戏难度也会因此越来越高。另外用扭蛋形式收集的小游戏总数也有百来个以上。游戏画面和音效与前作相比无甚变化，依然是充满恶搞风格。



8

F-ZERO CLIMAX

厂商	Nintendo	发售日期	2004年10月21日
游戏类型	RAC	容量	64M
游戏人数	1～4人		
对应周边	对应GBA专用通信对战线	售价	4800日元

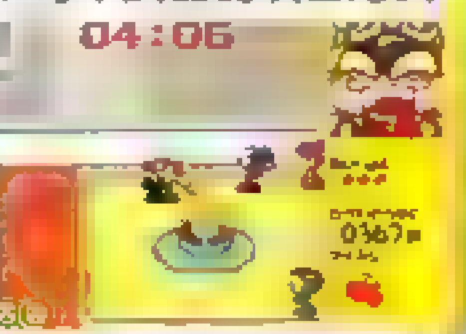
以未来科幻世界为舞台的竞速赛车游戏“《F-ZERO》系列”一直都以风驰电掣的速度感而著称，这款GBA版最新作同样继承了这个特点。游戏中的角色们驾驶着特殊的“F-ZERO磁悬浮赛车”在各大星球上展开激烈的竞速比赛，在比赛中车手可以使用喷射装置令赛车瞬间加速，时速经常超过1000公里/小时。作为GBA上的系列第三作，本作不仅加入了“旋转攻击”、“旋转加速”等大量新技巧，还加入了很多新模式，同时登场角色也大幅增加至38名。

6

战斗员 山田はじめ

厂商	Kids	发售日期	2004年10月21日
游戏类型	ACT	容量	64M
游戏人数	1人		
对应周边	无对应周边	售价	5040日元

本作是一款恶搞类的动作游戏，主角竟然是魔王手下的一名战斗员。作为坏人，要做的当然就是坏事了。根据魔王给予的指示，玩家要在城镇、学校等各种场所完成捣乱作战，攻击居民，驱赶警察。而每关的最后还要将赶来营救大家的英雄打倒……主角的攻击方式十分丰富，除了默认的拳套外在捣乱的过程中还可从街道各处得到鱼、香蕉、蛋糕等各式各样的攻击道具，每个武器的攻击方式都不同，都很有趣。过关后会给予评价，想要做个成功的坏人也不容易啊。



6

ツインシリーズ2 おしゃれプリンセス4 恋愛占い大作战

厂商	Culturebrain	发售日期	2004年10月22日
游戏类型	TAB	容量	64M
游戏人数	1人		
对应周边	无对应周边	售价	4599日元

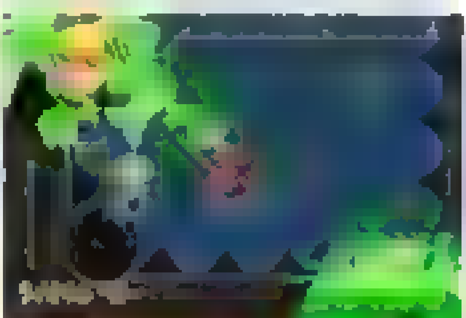
Culturebrain公司推出的“二合一系列”的第二弹，不过本作却包含了3款游戏，分别是《漂亮公主4》、《甜心》和《恋爱占卜大作战》。《漂亮公主4》讲述公主努力成为服装设计师和模特的经历。包含了两个故事；《甜心》则是一款以学校为背景的恋爱游戏，不过却是以《大富翁》那样的走格子形式展开，女主角要与其他三名对手竞争谁先找到男朋友，走到不同的格子有各种随机事件发生；《恋爱占卜大作战》则是占卜游戏，输入个人资料可得到自己运势等结果。

8

バトローラーX

厂商 Bandai	发售日期 2004年10月28日	
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

本作是由在《V JUMP》上连载的同名漫画改编而来，讲述的是一个新类型体育格斗运动，而这个运动的参与者被称为球斗士。球斗士在一个周围有洞的平台上进行比赛，使用斗具进行攻击和防御，还可蓄力发动连击或者必杀技，只要将对手推到洞里面便可得分，时间终了后根据分数来决定胜败。《V JUMP》漫画中的众多角色都会在游戏中登场，各人独有的必杀技都有绚丽的演出效果，让人热血沸腾。总的来说本作是一款很有特色的游戏，值得推荐。

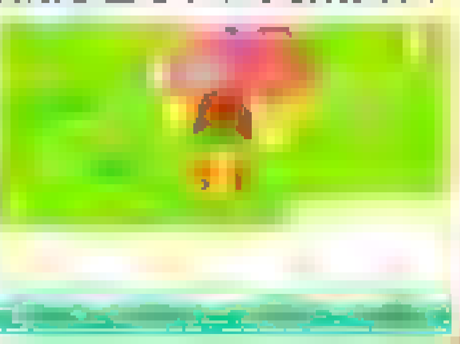


6

フルーツ村のどうぶつたち

厂商 TDK	发售日期 2004年10月28日	
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

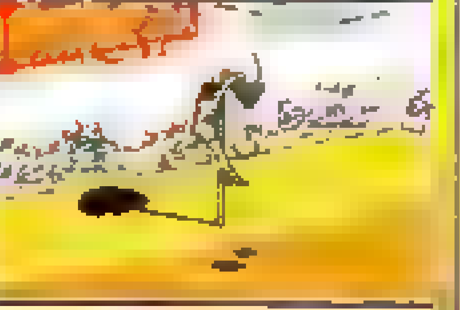
在一个孤岛上的水果村，只有小女孩露琦和爷爷一起生活，为了让这里热闹起来，他们使用漂流瓶吸引更多的动物居民来拜访。当动物来访后，首先要给它们安排一个住处，然后就开始与它们交往，提高好感度，让它们安居下来。与它们交往的过程也就是玩各种有趣的迷你游戏，随着好感度的上升，它们会在岛上慢慢开起蛋糕店、水果店、服装店等等，游戏的目的就是让水果村慢慢繁荣热闹起来。本作中的迷你游戏超过40多种，还包括有3个占卜游戏，玩起来比较轻松。



5

燃えろ!! ジャレココレクション

厂商 Jaleco	发售日期 2004年10月28日	
游戏类型 SPG	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元



在FC时代，厂商Jaleco曾推出过多款“《燃烧吧！》系列”的游戏，其中大多为体育游戏，深受体育爱好者的欢迎。现在厂商将系列的作品进行了整合，放到了GBA上。本作收录的游戏的种类十分丰富，有棒球、网球、足球、篮球和柔道等六款游戏。游戏的画面依旧是FC版的样子，游戏的操作也没有做任何改变，想必从GBA开始接触游戏的玩家会对本作的画面感到不满。但游戏的体育临场感被很好地继承了，玩家还是能够感受到当年的气氛的。

5

お茶犬くるりん ほんわかパズルでほっとしよ?

厂商 MTO	发售日期 2004年10月28日	
游戏类型 PUZ	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 3800日元

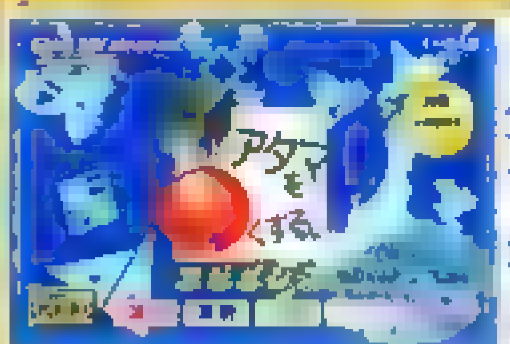
本游戏的玩法几乎与MTO之前的一款小狗PUZ游戏《小汪大回转》一模一样，只不过是将前作中的狗屋换成了茶碗而已。玩家需要转动从天而降的各种颜色的茶犬，将相同颜色的茶犬排列在一起然后将同色的茶碗放在其旁边小茶犬们就会消去。相同颜色的茶碗可以堆积起来变成大茶碗。本游戏的颜色比较明快，玩法也比较简单，但是话说回来，这样的游戏只能在实在无聊的时候拿出来玩玩，不过面对同一个公司一年之内出那么多同题材游戏，会不会生厌就因人而异了。

11月

7

くりすまっ[illegible]する。国语算数社会理科编·汉字计算编

厂商 IE Institute		发售日期 2004年11月4日
游戏类型 ETC	容量 64M	游戏人数 1人
[illegible]		售价 各5040日元



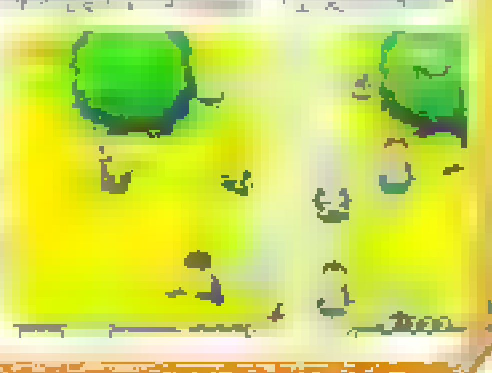
专门面对小学生的教育学习软件"《 脑袋变○脑袋》系列"在PC[illegible]手机平台上都有登场，这次的GBA[illegible]版本[illegible]分为《[illegible]》和《汉字计算编》，两个版本[illegible]的学科内容以及[illegible]。游戏采用寓教于乐的方式，[illegible]题才能继续[illegible]。[illegible]学生的游戏。

10

ゼルダの传说 ふしぎのぼうし

厂商 Nintendo		发售日期 2004年11月4日
游戏类型 A·RPG	容量 [illegible]	游戏人数 1人
[illegible]		售价 4800日元

本作是《[illegible]》系列[illegible]A上[illegible]作品[illegible]质。这次的[illegible]主人公[illegible]上取的新人林克[illegible]主角林克[illegible]展开冒险。本作的[illegible]"大[illegible]世界"，林克[illegible]缩小[illegible]，还要利用"神奇的[illegible]入各种[illegible]。解谜仍然是游戏最大的戏份，本作加入了很多全新的道具，令解谜方式更加丰富和有趣。



7

真·女神转生デビルチルドレン メシアライザー

厂商 Rocket Company		发售日期 2004年11月4日
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
[illegible]		售价 [illegible]

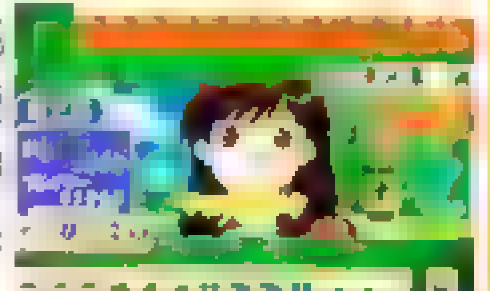
《真女神转生》的最新作又登场了，游戏的主角仍[illegible]作中的[illegible]和"仁"。本[illegible]有趣的。

8

スーパーリアル麻雀 同窓会

厂商 Rocket Company	发售日期 2004年11月4日
游戏类型 TAB 容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边	售价 5040日元

本作是一款简单易上手的美少女麻雀游戏，游戏的难度比较低，属于轻松休闲那一类型。玩家每胡一次牌，就可以为少女们拍次照，每个女孩子都有包括婚纱、泳装在内的五种不同的服装造型，取胜后女孩子摆出何种造型，取决于对胡牌后轮盘小游戏的熟练程度，与胡的番数关系不大。游戏的画面是美少女游戏特有的清新和美丽，音乐制作得也很动听。另外，本作的模式也很丰富，包括故事模式、自由挑战模式以及欣赏模式等，但不能联机对战，也确实算是本作一大遗憾了。



10

キングダムハーツ チェインオブメモリーズ

厂商 Square Enix	发售日期 2004年11月11日
游戏类型 A·RPG 容量 256M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边	售价 5800日元

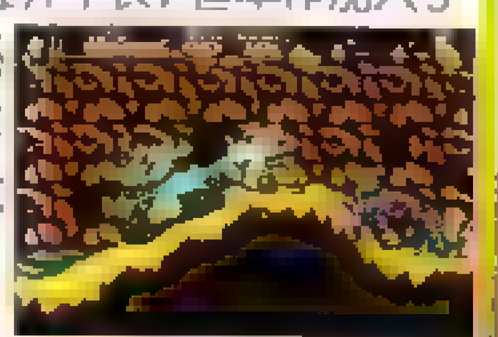
本作很好地起到了连接一二代的作用，虽然本作被定义为RPG，但游戏的一举一动都需要依靠卡片来进行，不过，简单的卡片系统及开始时的教学即使令初学者也能在短时间内上手游戏，而剧情的精彩程度更是让FANS大为兴奋，本作的主题为"记忆"，因此所去的大多是前作的场所，不过厂商巧妙地利用了"忘却之城"这个场所的设定，使游戏在商业性与游戏性上达到了完美的调和。在通关一次后，玩家便能选择利库来进行游戏，从中更能体会到一种别样的乐趣。

9

メタルスラッグアドバンス

厂商 SNK Playmore	发售日期 2004年11月18日
游戏类型 ACT 容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边	售价 5040日元

在街机上久负盛名的"《合金弹头》系列"在经历数次延期之后终于登陆GBA，本作的主角和关卡都是原创，游戏的画风保留了系列一贯的Q版特色，角色造型滑稽，背景描绘细致。玩家可以从男女两名主角中选择一名开始游戏，游戏中可以使用花样繁多的武器或乘坐各种合金弹头战车来打击敌人，同时还要拯救人质。游戏包括5个正常关卡以及一个隐藏关，流程并不长，但本作加入了独有的卡片收集系统，多达100种的卡片令游戏的耐玩度大增。



6

学園アリス ドキドキ★不思議たいけん

厂商 Kid Station	发售日期 2004年11月18日
游戏类型 AVG 容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边	售价 5040日元

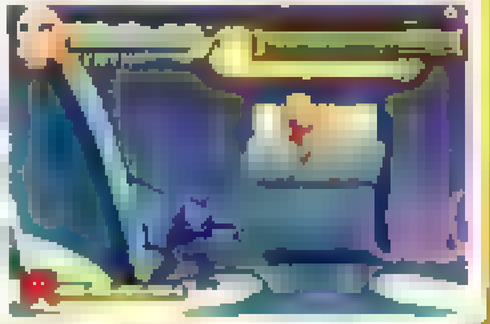
"爱丽斯"在游戏中并不是一个人，而是一种能力，在"爱丽斯学园"，只有拥有"爱丽斯"能力的精英才能入学，我们的女主角就是刚刚进入该学校的小女孩，游戏讲述的是她在这所学校的生活。学校生活最基本的就是学习，学习的过程也就是玩各种迷你游戏，以此提高自身的能力。女主角会在学校中与各种具有特殊能力的同学打交道，对话的过程中会出现不同的选项，根据选择的不同剧情也会有不同的发展。另外，女主角还可以养宠物，宠物类型多达16种。

9

ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー

厂商 Banpresto		发售日期 2004年11月18日
游戏类型 ACT	容量 128M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

改编自大人气动漫《龙珠》的本作是一款横版动作过关游戏，主角是漫画初期那尚未长大的小悟空，游戏讲述了他从第一次收集龙珠到击败短笛大魔王的这段剧情。游戏的操作性十分好，角色的动作丰富而流畅，奔跑、跳跃、必杀技、连续技等动作一应俱全，一路击倒众多敌人如行云流水一般。和强力人物对决时采用的类似《舞空斗剧》的系统，打斗十分激烈，漫画中的众多人气角色也都会出现并供玩家使用，角色动作和神态都和原作相同，各具特色的必杀技也都完美地保留。



5

ファインディング・ニモ －新しい冒険－

厂商 THQ		发售日期 2004年11月19日
游戏类型 ACT	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

根据迪士尼热门动画《海底总动员》改编而来的游戏，是一款小合集，除了最开始的"青蛙过河"，其余的每名角色都有着完仅属于它们自己的小游戏，游戏包含的类型非常丰富，有刚才提到的青蛙过河，还有《DDR》类、竞速类等很多种。但本作的小游戏显得长而拖沓，动作类小游戏的操作又很差，因此本作虽是小游戏合集，但绝不轻松休闲。不过本作的画面制作得很漂亮，很好地展现了海底世界，因此对于《海底总动员》的FANS来说，本作还算值得一玩。

4

かわいい仔犬 ワンダフル

厂商 MTO		发售日期 2004年11月2?日
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 4800日元

又是一款照顾小狗的育成类模拟游戏。一开始，玩家可以从男女主人公中选择其一来进行游戏。在游戏中玩家可以对小狗做出各种动作，比如抚摸，和它们一起玩公仔等等。玩家可以带着小狗在四处游玩，不仅可以在自己的住宅内与小狗一起生活，更可以把它带到街上去一起散步，小狗生病的话则要带它去宠物医院及时治疗。本作中收录了3个比较有趣的迷你游戏，玩起来比较轻松，难度也并不高。此外，玩家还可以通过GBA对战线让自己的小狗到朋友机子上去作客。

6

忘却の旋律 メロスの战士

厂商 Banda		发售日期 2004年11月25日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

本作讲述了旋律战士们为了消除这个世界的怪兽，而寻找"忘却旋律"的冒险故事。游戏中有三名旋律战士和一名隐藏人物，玩家只能选择其中的一位开始游戏。游戏的操很简单，除了主要的攻击方式弓箭射击外，还可以用拳脚来和敌人近身搏斗。三位角色的能力都各有侧重，但攻击方式都一样。在积蓄能量达到一定程度后可发动必杀，此时会播放一段相当靓丽的动画，之后是满屏的箭雨等待着敌人。不过关卡中的敌人种类比较单调，大多替换一个颜色便披甲上阵了。

8

机动战士ガンダム SEED DESINY

厂商	Bandai	发售日期	2004年11月25日
游戏类型 FTG	容量 128M	游戏人数	1~2人
对应周边	对应GBA专用通信对战线	售价	5040日元

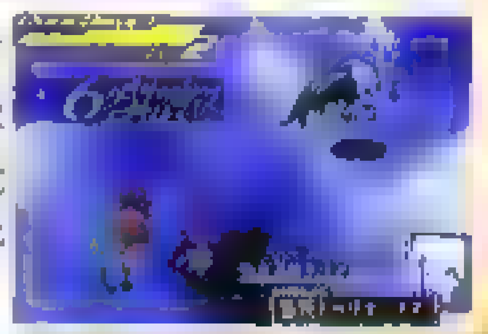
由人气动画《机动战士高达SEED DESINY》改编、加入前作机体的本作，算上隐藏机体共有24架机体在本游戏中实现梦之对决。本作继承了美版前作颇受好评的简易出招系统，在各方面都做得更加成熟。发动超必杀时机师的热血台词、隐藏机体和隐藏模式的设定等都加强了游戏的耐玩度；而商店模式里，隐藏机体、拉克丝的隐藏造型等，更可以满足玩家的收集欲；新增的让玩家不断挑战并锻炼自己连续技水平的挑战模式，也同样有着让人欲罢不能的魅力。

9

Riviera ～约束の地リヴィエラ～

厂商	Sting	发售日期	2004年11月25日
游戏类型 RPG	容量 128M	游戏人数	1人
对应周边	无对应周边	售价	5040日元

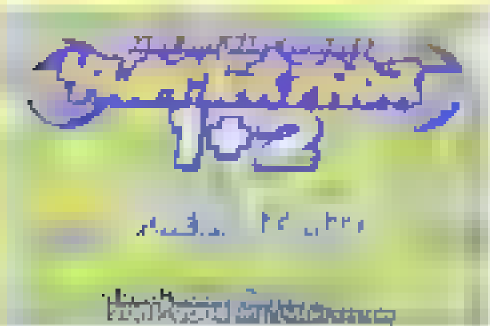
本作原为WSC末期登场的新类型RPG，讲述了身为告死天使的主角协同精灵同伴解救约束之地的故事。游戏分为探索和移动两个模式，根据按下相应的方向键来确定行进方向和调查相应的地点，从而触发剧情得到道具。本作移植GBA后在系统和流程上没做任何改变，但人物经过了重新绘制，并为每个角色加上了语音，背景音乐也大幅度强化。游戏的战斗系统也很特别，活用那带入战斗的道具才能在战斗中有出色的表现。每个角色都能利用道具来使用华丽的必杀技。



9

ゲームボーイウォーズアドバンス1+2

厂商	Nintendo	发售日期	2004年11月25日
游戏类型 SLG	容量 128M	游戏人数	1~4人
对应周边	对应GBA专用通信对战线	售价	4800日元



在欧美拥有极高人气的"《超级大战争》系列"的日文版，本作将GBA上已有的一代和二代全部收录，玩家只需一盘卡便可玩全两作游戏。一代是各个军事势力间的战争，二代则是前代军事势力结成了同盟共同对抗入侵的"黑洞"。每个军事势力都有3~4名指挥官，这些个性十足的指挥官可以发动能够瞬间扭转战局的必杀技。游戏中，玩家要化身为这些指挥官，与敌人展开大战，并适时发动必杀技战扭转局。游戏也认真到了每一个细节，不少音乐也都非常动听。

5

タワー&シャフト アドバンス

厂商	ARUZE	发售日期	2004年11月26日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数	1~2人
对应周边	对应GBA专用通信对战线	售价	5040日元

考古学家和传说中的冒险家阿雷克斯的冒险游戏系列。本作中他又开始了寻宝冒险。游戏的主要内容是控制角色在各个平台上行进从而到达最上（下）方，取得秘宝。游戏有多种模式，在故事模式中玩家使用阿雷克斯展开他的寻宝之旅，期间有许多同伴会登场；而在无尽模式中玩家可从多名冒险家中选择一名来进行挑战，有向上攀登的"TOWER"和向下前进的"SHEFT"这两个模式。利用通信对战线还可进行对战，看看谁的技术比较高。

12 月

5

Kiss × Kiss 星铃学园

厂商 Bandai		发售日期 2004 年 12 月 2 日	
游戏类型 AVG	容量 32M	游戏人数 1～4 人	
对应周边 对应 GBA 专用无线通信端子		售价 4800 日元	

根据同名漫画改编而成的女性向恋爱游戏。主人公所在的星铃学园是一所非常有名的贵族学校，在这个学校中有一个 5 人组的偶像团体“KISS”，他们在学园里面可谓是呼风唤雨，而玩家的游戏目的就是与他们之间共谱恋爱的篇章。玩家可以通过与“KISS”交谈或者根据他们的喜好赠送相应的礼物或者便当以达到提高好感度的目的。此外，玩家还可以通过GBA专用的无线通信端子来与友人聊天。本作的人物头像比较精美，绝对可以让女性玩家过目不忘。

6

[illegible]

厂商 エポック社		发售日期 2004 年 [illegible]2 月 2 日	
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1 人	
对应周边 无		售价 5040 日元	

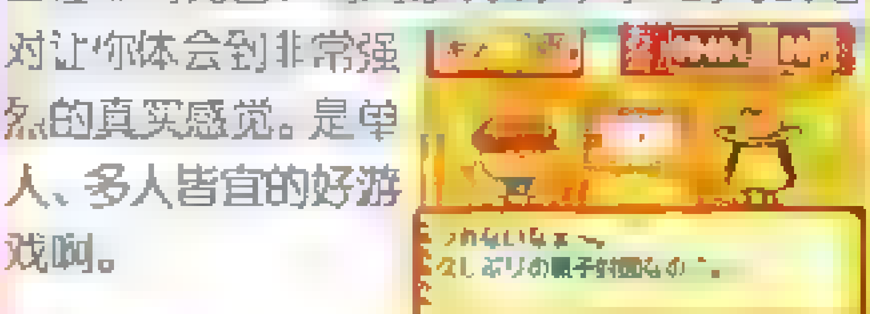
“《Sylvania之家》系列”是为女孩子所度身定做的。本作中的主角是一位对服装很有兴趣的“松鼠妹妹”。她以完成Sylvania村众多居民的“定做西服委托”为目标，立志成为“服装设计师”。本作最新添加了“森林美容院”和“森林照相馆”等新的场所。和前作一样游戏中能够在Sylvania村的各个地点行动，不过本次采用的是在全体大地图上选择场景进入的方式，更加便捷。值得一提的是游戏中玩过的小游戏可在标题画面的直接玩到。

9

パワプロクンポケット 7

厂商 Konami		发售日期 2004 年 12 月 2 日	
游戏类型 SPG	容量 64M	游戏人数 1～2 人	
对应周边 对应 GBA 专用通信对战线		售价 5040 日元	

“《口袋棒球》系列”在掌机上的第 7 作。育成模式依然是游戏的主要项目，不过对日语的要求还是挺高的。本次的“甲子园英雄篇”巧妙的将超级英雄融入故事中，内容十分风趣。第二育成模式“大正奇谭篇”又回归RPG的模式，采用任务制的形式来推进游戏的进行，同时同伴数大大增加。本作的棒球游戏相对前几作没有太大改变，不过之前的系统已经非常完善，利用联机线和同伴的对战绝对让你体会到非常强烈的真实感觉。是单人、多人皆宜的好游戏啊。



シナモン ゆめの大冒险

5

厂商 magineer	发售日期 2004年12月2日
游戏类型 ACT / 容量 32M	游戏人数 1人
[illegible]	售价 4800日元

[illegible]常"卡[illegible]伊"的一款动作游戏。登场的主要角色都是"小桂皮"等长着一对大耳朵的小动物，它们只要扇动耳朵就可以在空中飞翔。游戏的舞台发生在小桂皮的梦境之中，玩家需要操作小桂皮在梦中各处游玩。游戏的玩法非常简单，从各个关卡起点处一路安全到达终[illegible]。[illegible]的[illegible]得[illegible]。[illegible]明，[illegible]人[illegible]及[illegible]什么技[illegible]比较[illegible]，比较适合低年龄的玩家。

ザ・アーブス シムズ・イン・ザ・シティ

8

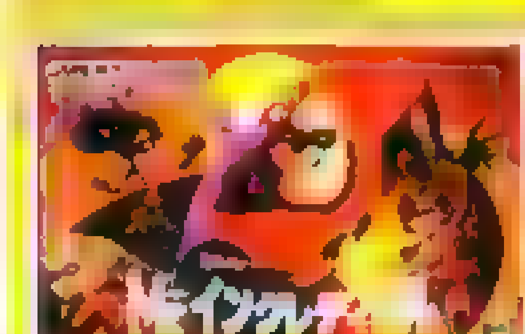
厂商 EA	发售日期 2004年12月2日
游戏类型 AVG / 容量 256M	游戏人数 1～2人
[illegible] EA [illegible]	售价 5040日元

著名的"《模拟人生》系列"再次登陆GBA，游戏的容量高达256M，各方面的表现都不错。这次的的舞台是在一个大都会，与系列传统的平和开场不同，本作的主角一开始是因为卷入黑帮的阴谋而丢掉了工作，变得身无分文，他不得不从贫苦人生开始重新奋斗，找工作，帮人干活，使自己的生活慢慢改善，并在自己的生活圈子中提高名气，一步一步走上上流社会，最终的目标就是成为这个都[illegible]力的名人。[illegible]

Mr.インクレディブル

8

厂商 [illegible]	发售日期 2004年12月2日
游戏类型 [illegible] / 容量 [illegible]M	游戏人数 1人
[illegible]	售价 [illegible]



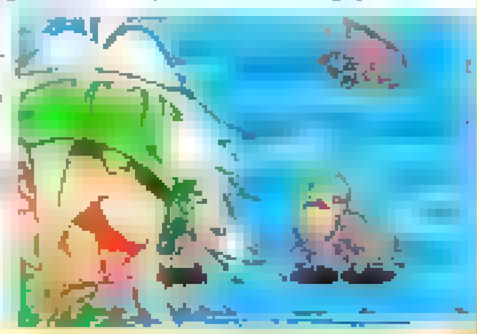
[illegible]《超人特攻队》[illegible]A[illegible]游戏。游戏分别要使用到超人鲍勃、弹力女超人海伦以及他们的孩子小飞和小倩。游戏利用GBA仅有的按键完全再现了电影中超人一家的超能力。不仅有超人一家尽数出现，电影中超人的朋友酷冰人也会华丽地登场，来上演刺激的冰上战斗。游戏的操作略感生硬，但敌人的进攻意识非常强，恰到好处的难度使游戏的紧张感延续始终。比起经常被[illegible]的[illegible]通战，一对一的BOSS战反倒显得容易了许多。

[illegible] Great 时空の冒险者

5

厂商 Konami	发售日期 2004年12月9日
游戏类型 [illegible] / 容量 128M	游戏人数 1～4人
[illegible]	售价 [illegible]

"[illegible]"系列[illegible]了[illegible]助由未来而来的神秘少年哈姆，我们的主角们开始了穿越时空的冒险之旅。本作的主要类型变为了战[illegible]，在场地上控制我方角色的移动和攻击。而展开战斗后则仍旧是手动ACT的形式，可操纵角色施展出各种技能和多个必杀技，必杀技释放时会有大眼力的特写画面。另外根据战场上的站位，在触发战斗时可以形成2对2的团体战，打起来更为激烈。由于战斗的出色，游戏设置了专供玩家进行对战的模式。



5

ハロー！アイドルデビュー～キッズアイドル育成ゲーム～

厂商 TDK コア		发售日期 2004 年 12 月 9 日
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边 无对应周边		售价 5040 日元

游戏中的主角梦想成真，实现了进入吉崎演员学校的愿望。她和学校里的朋友们有着共同的爱好——成为偶像。主角在学校里会和老师、同学发生各种各样的事件，而每个事件由拼图等小游戏来体现。主人公在两年的学习过程中要一边努力学习，一边完成各种事件。在结束课程后，游戏会根据主角的事件达成率和综合能力来使主角的身姿发生变化，甚至成为真正的偶像。游戏中一共有156种服装登场，还收录有占卜，跳舞和拼图等12种小游戏。

6

ふたりはプリキュア ありえな～い！夢の園は大迷宮

厂商 Bandai		发售日期 2004 年 12 月 9 日
游戏类型 ACT	容量 32M	游戏人数 1 人
对应周边 无对应周边		售价 5040 日元

一款由少女漫画改变的游戏，游戏本身有些女性化，所以难度也不高，整个场景的风格和两位女主角画得都很可爱。总的来说本作应该算是益智游戏，不过对动作也有要求。游戏中要通过L/R键来切换两位女主角，打开各种机关得到关卡中的所有物品，最后两人都抵达终点才算胜利。本作的游戏性很不错，谜题都恰到好处，主角的动作也十分流畅。每个大关的最后是BOSS战斗，但都是一些蛋糕什么的可爱怪物，感觉本游戏十分适合女性玩家啊。

5

ホケいぬ

厂商 Agatsuma Entertainment		发售日期 2004 年 12 月 9 日
游戏类型 ETC	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边 无对应周边		售价 5040 日元

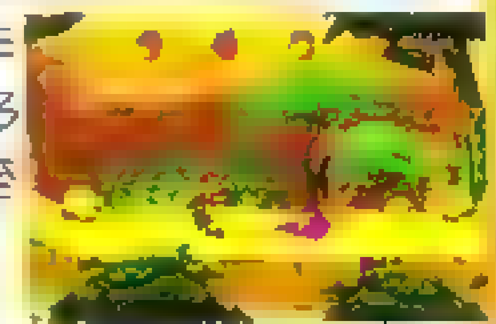
又是一款以小狗为题材的交流游戏，但是与其他宠物游戏不同的是，本作中的小狗都是由摄影家森田米雄所实际拍摄的，因此这款游戏比其他宠物游戏更加接近我们的现实生活。在本游戏中，玩家需要跟各种性格各异的小狗对话，跟它们一起玩各种迷你游戏来增进与它们之间的感情。小狗们会根据游戏开始时玩家的设定做出各种不同反应，如果长时间玩的话小狗们就会开始疲劳以致降低与玩家的亲密度。本作迷你游戏比较丰富，同时还搭载了占卜机能，相当体贴。

8

クラッシュ・バンディクーアドバンス わくわく友ダチ大作戦

厂商 VU Games		发售日期 2004 年 12 月 9 日
游戏类型 ACT	容量 128M	游戏人数 1 人
对应周边 无对应周边		售价 5040 日元

本作的美版早在半年前就发售，这次发售的日版只是语言上的不同，基本的游戏方式还是维持传统的横板卷轴形式，鲜艳的画面和细腻的操作手感给人留下深刻印象。本作最大的特色是加入了非常多的迷你游戏，在冒险的过程中可以进入不同的门，进入之后便可展开各种各样的迷你游戏，比如用火箭筒轰绵羊、乘坐坦克进行坦克大战等，进行迷你游戏的目的也就是收集各种道具，丰富多彩的迷你游戏使本作的游戏方式有了更多的花样，玩起来不至于让人感到乏味。



4

ふくふく天然かいらんばん ようこそイリュージョンランドへ

厂商 MMV		发售日期 2004年12月9日
游戏类型 AVG	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

这是该系列在GBA上的第3作，游戏的主角仍然是那只可爱的小狗噗噗，故事的开端是因为一张神奇的招待卷引起的，噗噗与同伴们因为这张招待卷被传送到了神奇的幻想大陆，为了返回原来的世界，噗噗必须通过个幻想大陆上的6个小岛才行，通过小岛的游戏方式采用《大富翁》那样的桌面形式，投掷骰子在地图上前进，跟对手一起争夺谁到达终点，移动到不同的地方会有不同的事件发生，游戏的规则简单易懂。本作加入了更多的可爱新角色，会很讨女性玩家的喜爱。

5

ケロロ軍曹 対決！

厂商 Bandai		发售日期 2004年12月9日
游戏类型 RAC	容量 32M	游戏人数 1～4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

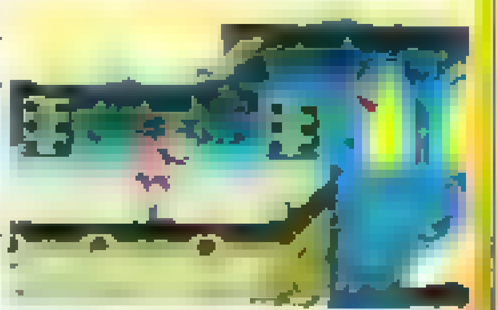
人气动画《库洛洛军曹》在GBA上推出的游戏竟然是一款竞速游戏。在故事模式中闪现的剧情过后便是比赛时间了，玩家可以选用库洛洛小队的各个队员来进行比赛，除了能力不同外每个队员通过搓招使用的三个级别的必杀技也不同。赛跑画面的马赛克比较严重，军曹们乘坐是浮游飞艇。道路上有多种妨害道具，每个角色能拥有多个，配合必杀技连续使用的话可轻松赶超其他人。值得一提的是游戏中还有HP的设定，如果你HP耗尽的话就立刻输了。

5

スパイロアドバンス わくわくトモダチ大作戦!

厂商 VU Games		发售日期 2004年12月9日
游戏类型 ACT	容量 128M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 5040日元

以喷火小龙斯派罗为主角的游戏，与系列前两作的伪3D地形冒险形式不同，本次游戏变为传统的横板卷轴动作游戏，斯派罗要搜索关卡中的钻石，以便打开不同的门，前往更多的关卡。面对敌人，斯派罗可以喷火烧掉他们，游戏的难度不高，而且可以无限续关，适合动作苦手玩家。值得一提的是，本作是与《古惑狼Advance 火热同伴大作战！》一同推出的，两款游戏之间还有不少联动要素，比如在本作中输入特殊的指令可以玩到以古惑狼为主角的迷你音乐游戏。

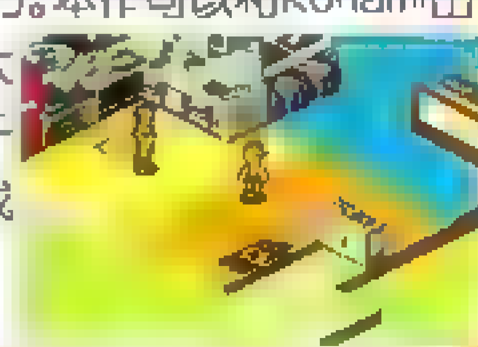


9

ロックマンエグゼ5 チーム・オブ・ブルース

厂商 Capcom		发售日期 2004年12月9日
游戏类型 A·RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元

本作中新的玩法是小队制和SLG式的解放任务。解放任务除了对玩家的操作技巧有一定要求，还要求玩家具备一定的战略眼光，能够在最短的回合内消灭BOSS。小队制的导入让玩家有机会直接操纵洛克人以外的NAVI，是一大进步。前作中大受好评的“魂之共鸣”也得到了保留，并引入了新的“暗黑共鸣”，令玩家可以同时拥有暗黑芯片的威力和同伴的特殊能力。本作可以和Konami出品的《续·我们的太阳》联机对战，属于厂商间罕见的跨游戏合作。

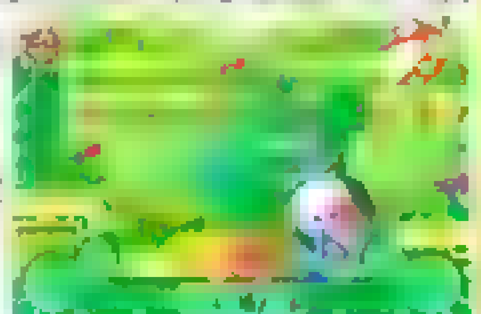


ヨッシーの万有引力

8

厂商 Nintendo		发售日期 2004年12月9日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边		售价 4800日元

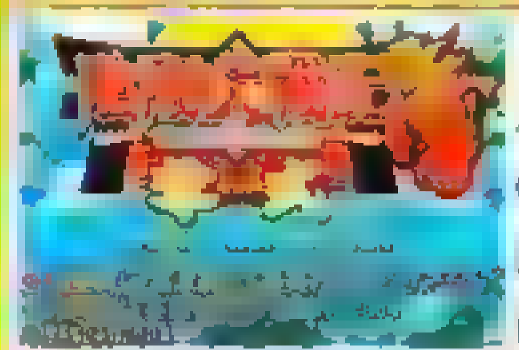
游戏中玩家要操纵小恐龙耀西来将变成图画书的耀西岛恢复原状。本作和耀西[illegible]一样场景种类很丰富，有森林、[illegible]等等。耀西要完成每个关卡中的精灵[illegible]的任务，如收集一定的金币、干掉一定[illegible]敌人等。游戏的特点之处在于本作的卡带[illegible]了重力[illegible]，能够[illegible]玩家转动GBA所产生的[illegible]变化，从而改变游戏中的场景，对场景中的机关[illegible]。只有[illegible]才[illegible]任务，得到幸运金币，并得以通往下一关，最终将耀西岛恢复原状。



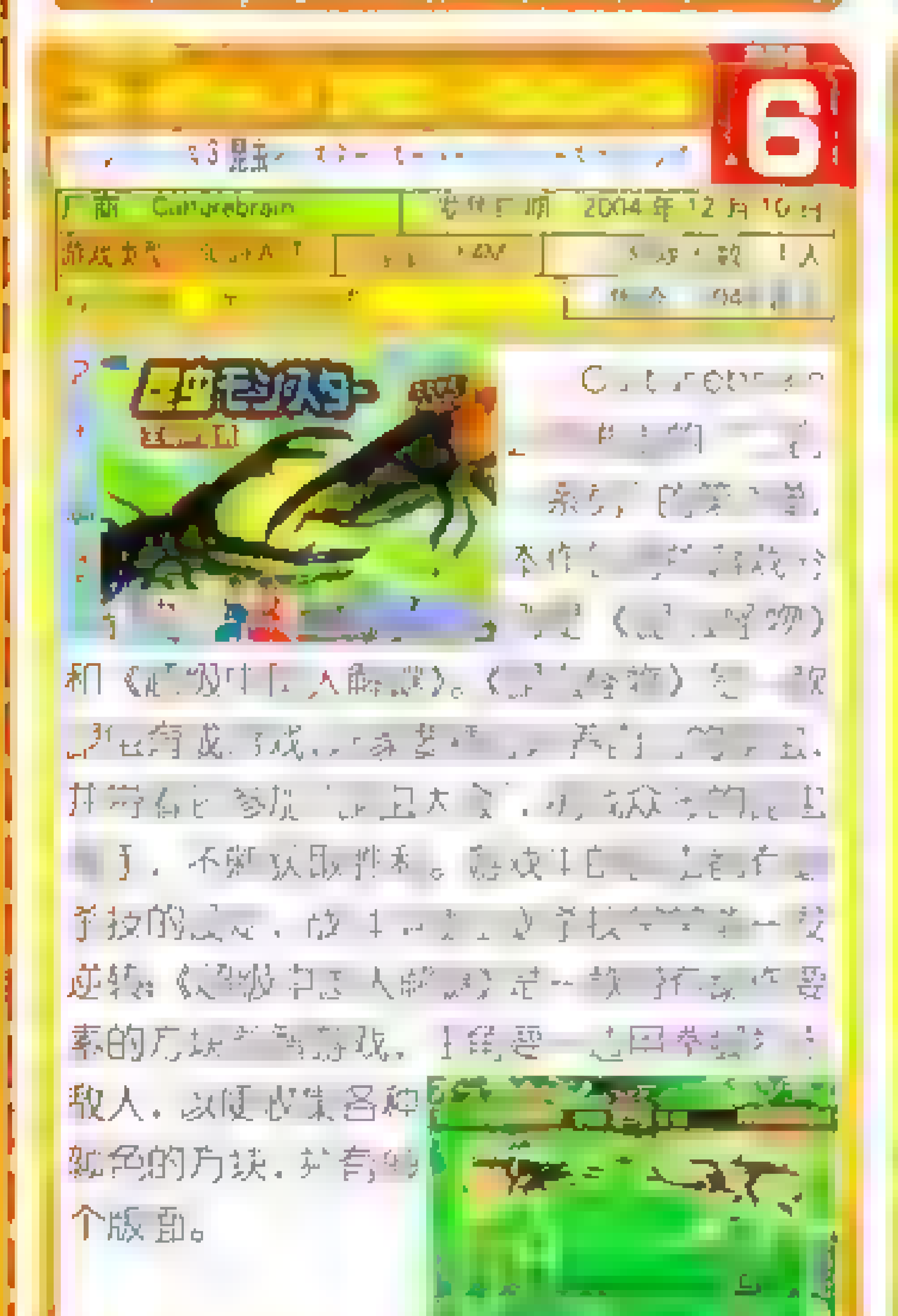
阴阳大战记 零式

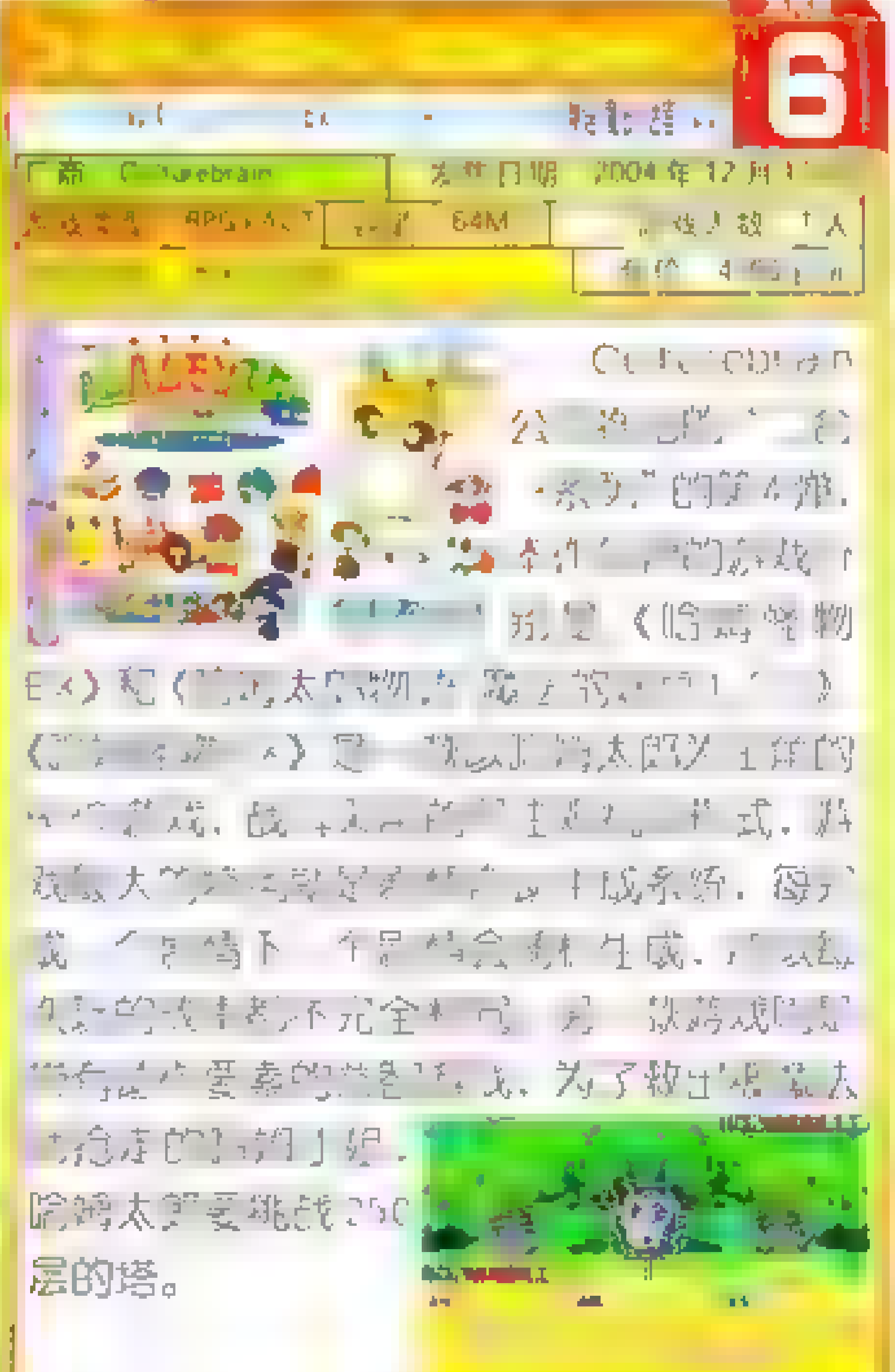
8

厂商 Bandai		发售日期 2004年12月9日
游戏类型 RPG	容量 128M	游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线		售价 5040日元



本作改编自日本知名漫画杂志《少年跳跃》上初露锋芒的作品《阴阳大战记》，漫画中的主要角色都在游戏中登场，而游戏的[illegible]的，玩家操纵主人公，展开收集式神的[illegible]。本作中的式神共有72种，造型都相当酷，而且战斗时都有独具特色的必杀技。本作的战斗摆脱了单纯的下达指令的方式，[illegible]玩家更多的操作，攻击需要输入特殊的指令及“结印”，根据不同的结印方式，可以发动不同的[illegible]特技，[illegible]。[illegible]





6

[illegible]

厂商 Culturebrain		发售日期 2004年12月10日	
游戏类型 SLG+AVG	容量 64M		游戏人数 1人
对应周边 无对应周边			售价 4599日元

Culturebrain公司推出的"二合一系列"的第5弹，本作包含的游戏分别是《汪汪名侦探EX》和《魔法国的蛋糕师物语》。《汪汪名侦探EX》是之前单独发售的《汪汪名侦探》的加强版，这次登场的小狗助手的能力都得到了加强，甚至可以进行"单独搜查"，而游戏中犯人的身份每次玩都会不一样，所以耐玩度得到提高；另一款游戏则讲述了一个要成为一流蛋糕师的小女孩的故事，游戏的舞台是在妖精之国，小女孩要在这里不断学习蛋糕制作技巧。

6

[illegible]

厂商 Culturebrain		发售日期 2004年12月10日	
游戏类型 SLG	容量 64M		游戏人数 1人
对应周边 无对应周边			售价 4599日元

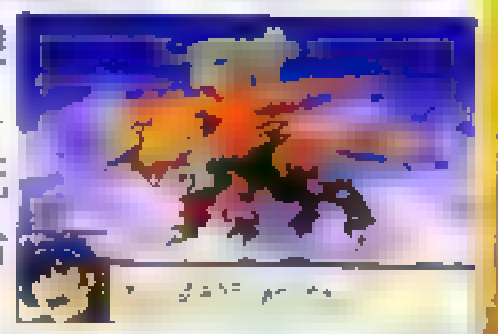
Culturebrain公司推出的"二合一系列"的第6弹，本作包含的游戏分别是《猫狗休闲学园》和《和小狗在一起特别版》。《猫狗休闲学园》是一款宠物养成游戏，女主角是一所宠物休闲学校的老师，她所带的学生就是一些可爱的小狗小猫，平时要做的就是精心照顾它们，给它们听歌、看电视等等，休息时还要带它们散步。另一款作品则是之前单独发售的《和小狗在一起》的加强版，同样也是一款宠物养成游戏，可饲养的小狗种类增加了。

7

ZOIDS SAGA フューザーズ

厂商 Tomy		发售日期 2004年12月16日	
游戏类型 RPG	容量 64M		游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线			售价 5040日元

本次的《ZOIDS SAGA》讲述了少年威尔为了查清在金属生命体"ZOIDS"的盗取事件中父亲的牺牲真相的一系列故事。本作的剧情是原创的，是以正在日本热播的同名动画的故事为了基础改编而来的全新故事，不过动画中的众多角色将在游戏中成为主角的同伴，共同冒险。作为游戏卖点之一的金属生命体"ZOIDS"的种类十分丰富，除了动画中登场的机体外还有许多全新机体。而前作中的机体合体系统在时间限制等方面做了改良，由于机体的增加，玩家将会看到更多的合体机体。

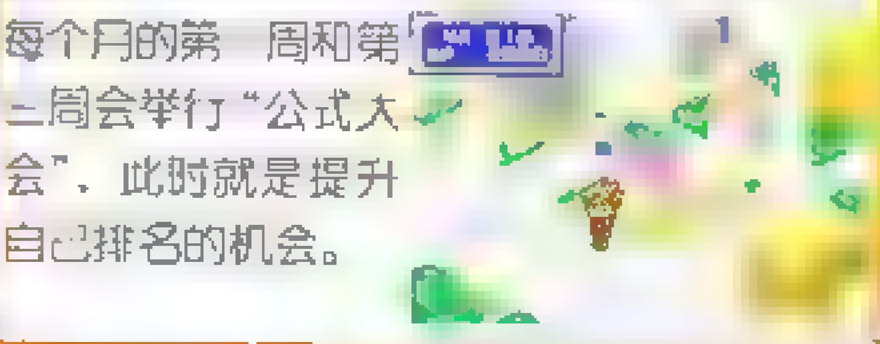


7

[illegible]

厂商 Konami		发售日期 2004年12月16日	
游戏类型 TAB	容量 64M		游戏人数 1～2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线			售价 5040日元

根据实际卡片对战游戏《对战王》改编而来的游戏版，也是该系列在GBA上登场的第3作，本作在前作的基础上又增加了一些新的卡片，许多在现实中很难得到的珍贵卡片在游戏都有机会得到，比如本作收录了《斗魂篇》的全部300枚卡片。游戏的流程与前作没有太大差别，主角可以在自己家中调整卡片组，到商店购买新的卡片，或者去公园等地方寻找对手进行自由对战，赢取卡片。每个月的第一周和第三周会举行"公式大会"，此时就是提升自己排名的机会。

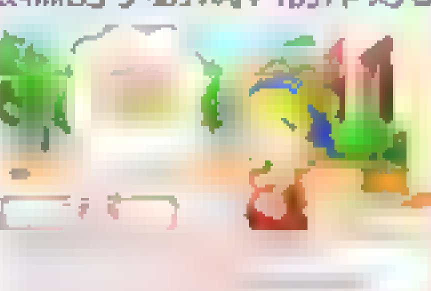


5

リトルハティンエ ケーキのお城

厂商 MTO	发售日期 2004年12月16日
游戏类型 SLG / 容量 64M	游戏人数 1-2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元

看了之后能让人流口水的游戏。在次款游戏中，玩家为了能成为名扬四海的西点家，需要在日本全土北到北海道，南至冲绳等14个城市巡回移动，当中我们可以看到不少日本的名胜古迹。在各城市间的移动方式有点类似于一般的桌面游戏，都需要骰子来决定。在各地收集完材料学会蛋糕制作方法后就可以开始制作各种美味的糕点了，游戏中总共收录了20种左右做蛋糕的小游戏，制作好的糕点还可以通过GBA专用通信对站线赠送给朋友，与朋友一起分享美味。

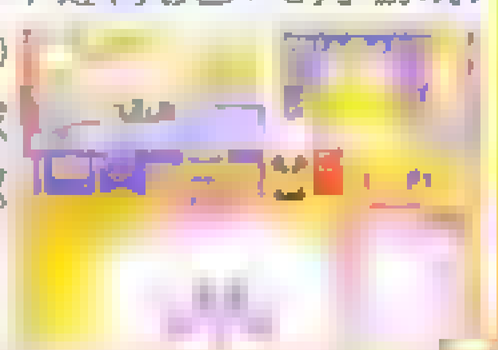


4

わんこ・みっくす

厂商 TDK	发售日期 2004年12月16日
游戏类型 SLG / 容量 64M	游戏人数 1-2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元

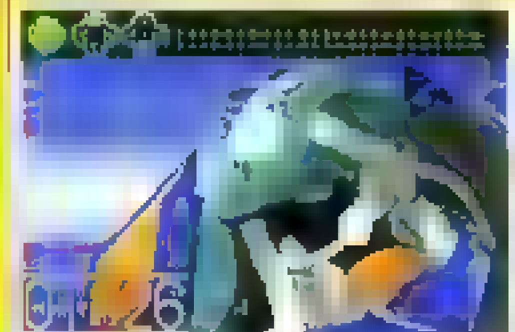
《わんこ みっくす》是日本小学馆的一部漫画，虽然国人也许对其不太熟悉，但是在日本小学一二年级的小朋友中这部漫画的人气度却是绝顶的。在本游戏中，玩家需要扮演漫画的主人公小助，与身边的朋友和小狗不断交流，不断成长。本作中收录了十几款迷你游戏，同时可以收集100多种宝物，收集到的宝物可以通过GBA专用通信对战线与朋友交换。此外，本作中还有着占卜的小游戏，其中可以储存200个人物档案，玩家可以随时占卜与这些人的相性。



7

Get Ride! アムドライバー 出击!バトルパーティー

厂商 Konami	发售日期 2004年12月6日
游戏类型 TAB / 容量 128M	游戏人数 1-4人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元



以《武装特骑》动画为题材的GBA游戏第二弹，与前作即时战略类型完全不同，本作变为桌面类型，通过掷骰子在地图上移动，与对手竞争，到达终点后按获得资金多少判断胜负。作为由动画改变的游戏，游戏当然包含了一些动画中的特有要素，比如走到特定格子就会与敌人展开战斗，动画版中的各种武器在游戏中变为卡片，使用卡片后，如果能正确输入指令就可以释放必杀技，此时会出现大魄力的战斗动画，胜利后便能获得资金。本作支持4人联机。

5

[illegible]

厂商 Konami	发售日期 2004年12月16日
游戏类型 A·AVG / 容量 64M	游戏人数 1-2人
[illegible]	售价 [illegible]日元

小学馆人气漫画《淘气小妖精》的游戏版作品第二次登陆GBA，这次的故事讲述的是小妖精米尔莫与同伴们一起调查传说中的“托鲁斯”而展开的冒险经历。游戏的风格与玩法与前作差别不大，在充满童话风格的世界中进行冒险，在冒险过程中米尔莫与同伴们会遇到各种试练，这些试练全部以迷你游戏的形式来展开，迷你游戏总数超过80种以上，相当丰富，游戏方式也花样百出，有连打按键型，有4人合作型，简单有趣。另外本作还可以与朋友交换邮件。

7

真型メダロット カブトバージョン・クワガタバージョン

厂商	magineer		发售日期	2004年12月16日	
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	对应GBA专用通信对战线		售价	各5040日元	

以系列初代作品——GB版《徽章机器人》为蓝本制作的《真型徽章机器人》在GBA上再次登场，游戏遵照传统分为为两个版本一同发售，两个版本的机器人种类和零件会有一定能够差别。游戏的最大魅力就是可以自由组装机器人，组合之后可让它们进行战斗。机器人的头部、左手、右手、脚部都可换作不同的零件，每个部分的零件数量都超过六十多种，而不同的零件在战斗中发挥不同的作用。游戏的战斗很有特色，带有真实时间制的要素，不过战斗时间偏长是其不足。

8

绝体绝命でんぢゃらすじーさん3～果てしなき魔物語～

厂商	Kids Station		发售日期	2004年12月16日	
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无对应周边		售价	5040日元	

《绝体绝命老爷子》果真是没完没了啊！2004年出了三作且每作类型各不相同。本作是动作类，可以选用并随时切换老爷子、孙子、暴力校长及校长。每名角色都有五项主要能力和一项辅助能力。游戏最大的特点就是杂，即能使用大便火箭炮轰敌人，也能召唤桃太郎、辉夜姬来火拼敌人。此外，游戏中仍然能看到其他作品的影子，比如“《马里奥》系列”的地图、《蜡笔小新》里的小鸡变身等等，当然也照例地被“糟蹋”得面目全非，不过，这已经是本系列的一大特点了。

7

ツインパズル きせかえわんこEX … 2

厂商	Culturebrain		发售日期	2004年12月17日	
游戏类型	PUZ	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	对应GBA专用通信对战线		售价	3654日元	

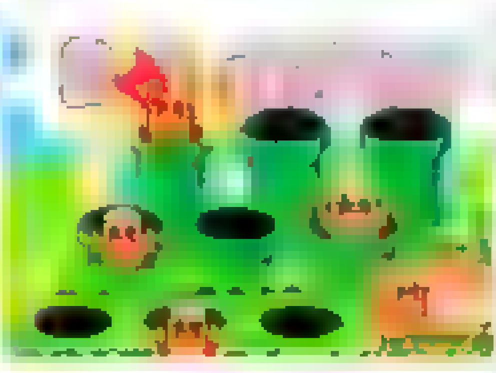
Culturebrain公司推出的“二合一系列”的第6弹，本作包含的游戏分别是《换装小狗EX》和《智力魔法彩虹》，这两个都是方块类益智游戏。《换装小狗EX》中，玩家将方块按照一定规律连起来便可消去，获得高分后便可得到各种漂亮的衣服，这些衣服都可以给小狗们换上，然后观看它们各种可爱的造型；《智力魔法彩虹》也属于消去类的方块游戏，将相同颜色的方块转到一起便可消去，实现连锁还能得到高分，规则简单，玩起来也很有趣。

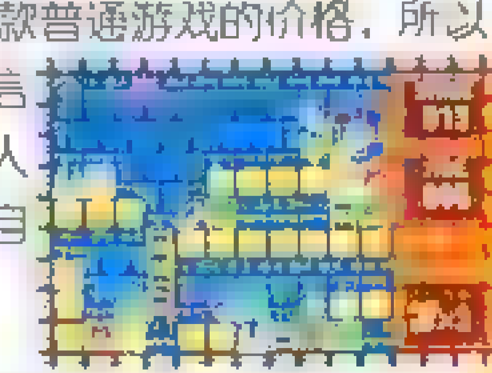
7

かわいいペットゲームギャラリー2

厂商	Culturebrain		发售日期	2004年12月17日	
游戏类型	ETC	容量	128M	游戏人数	1～2人
对应周边	对应GBA专用通信对战线		售价	5040日元	

经常发售合集游戏的Culturebrain公司这次发售的新作收录了4款游戏，分别是宠物养成游戏《和小狗在一起2 Light 奇瓦瓦篇》、以哈姆太郎为主角的RPG游戏《哈姆太郎物语 魔法的迷宫EX》、方块益智游戏《智力魔法彩虹2》以及包含了20个小迷你游戏的《火热游戏合集》。本作同时收录了这么多类型不同的游戏，而价格却仍然只是一款普通游戏的价格，所以显得相当超值。相信即使口味再挑剔的人也能在本作中找到自己喜爱的游戏。



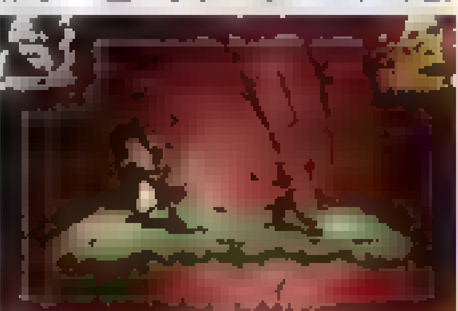


7

ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三纪

厂商 EA	发售日期 2004年12月22日
游戏类型 S·RPG / 容量 128M	游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元

GBA版《指环王》最新作采用了S·RPG形式来描写"第三纪"的中土战争，游戏乍一看有点像我们熟悉的《火焰之纹章》，尤其是战斗画面，其实游戏的系统与传统的S·RPG有很大不同，比如战场通常被分为左中右三个区域，每回合开始系统会随机分配每个区域的行动点数，所以每回合并不是所有的单位都能够行动。游戏中玩家既可以选择阿拉贡等英雄所在的正义方，也可以选择戒灵王的邪恶方，不过不论选择哪一方，战场都是一样的。难度过高是本作的一大不足。

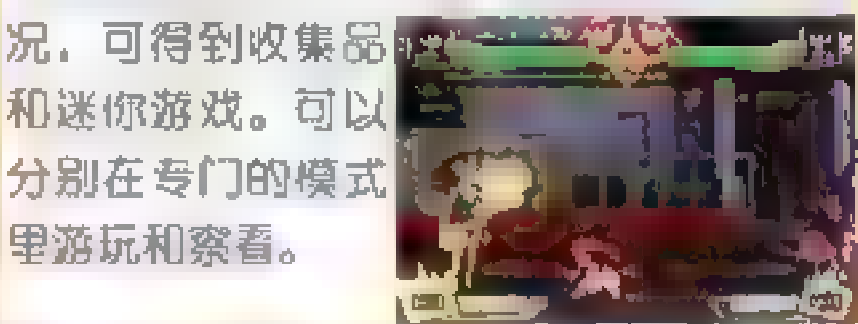


8

金色のガッシュベル!! うなれ!友情の电击2

厂商 Banpresto	发售日期 2004年12月22日
游戏类型 FTG / 容量 128M	游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元

改编自《金色卡修》同名动漫作品的第二作，本作变为了格斗类游戏而没有延续前作的动作过关型。战斗以魔物之子和人类搭档的组合为单位，漫画中的所有组合都将在游戏中登场，甚至还有漫画作者。战斗的操作不复杂，可以积蓄心之力来发动技能。每个角色都能使用3种以上的华丽技能，而动作游戏必备的超杀在本作中当然也不会没有。游戏的隐藏要素十分丰富，根据玩家的战斗情况，可得到收集品和迷你游戏。可以分别在专门的模式里游玩和察看。

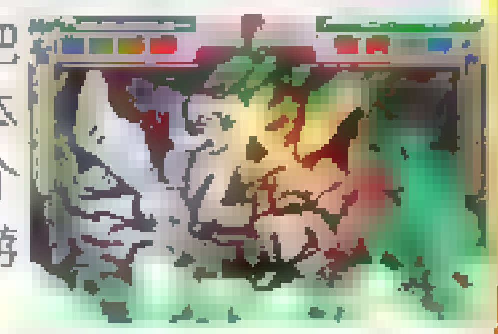


7

幻星神ジャスティライザー 装着 地球 战士们

厂商 Konami	发售日期 2004年12月23日
游戏类型 ACT / 容量 128M	游戏人数 1人
对应周边 无对应周边	售价 5040日元

由正在热播的日本最新特摄片《幻星神Just risers》改编的GBA版游戏，原剧中拥有不同力量的伊达翔太、平贺真也和真田由衣全部登场，他们用各自的技能和大威力的必杀技来和敌人战斗。普通战斗很一般，但打过每一关BOSS，就会出现幻星兽和巨大怪兽之间的战斗，这种战斗人物比例大，角色的动作及必杀技画面也非常华丽；二周目的每关最后的对抗中，还能选择出更强、更华丽的幻星神！尽管如此，没把普通战斗做好的本作，顶多也只能算个表现不错的二线游戏。



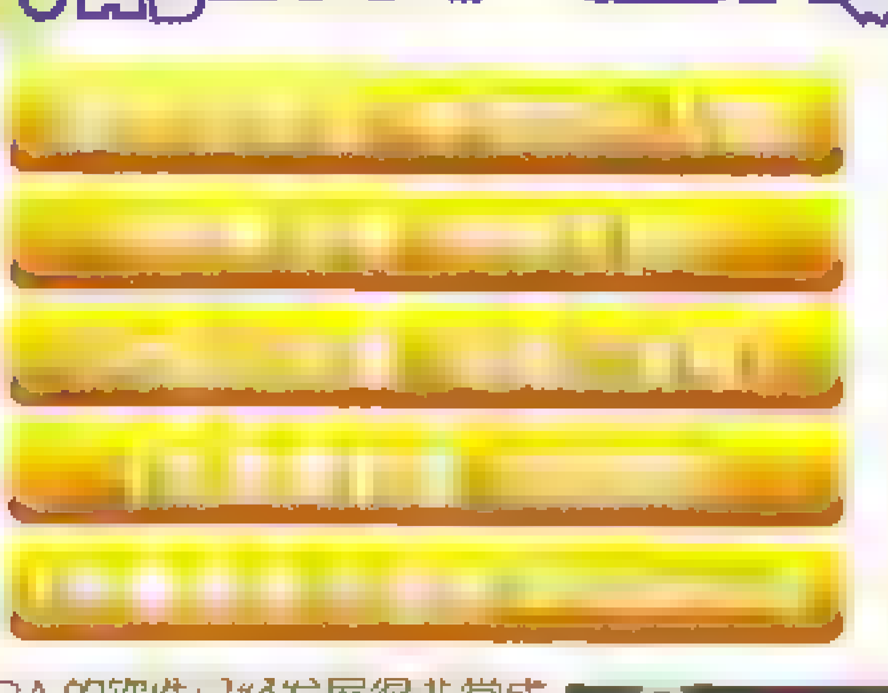
6

游戏王デュエルモンスターズインターナショナル2

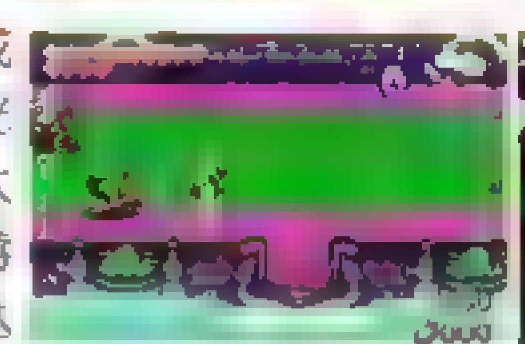
厂商 Konami	发售日期 2004年12月30日
游戏类型 TAB / 容量 128M	游戏人数 1~2人
对应周边 对应GBA专用通信对战线	售价 5040日元

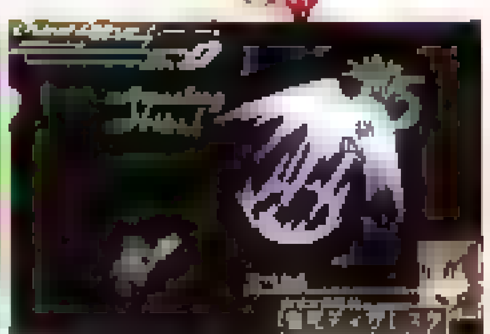
"《游戏王》系列"在年内的最新作品，本作号称是系列的究极进化形。作为新作，当然增加了许多新的卡片，同时可以编制的卡组数量变成了20组，让玩家能更加随心地个性化组合卡组。本作没有RPG的流程要素，游戏中玩家能够前往街道的各个地点去挑战其他人，自由作战。其中当然也可挑战原作中的强力角色。战斗时的界面变得立体化了，更加有真实感，而战斗中的禁止·限制卡片每周也会做变化。游戏中还会不定期举行杯赛，是证明自己的好机会。

LIKY的2004 GBA游戏TOP 5



2004年，GBA的软件已经发展得非常成熟了，优秀作品层出不穷，不光有《圣魔之光石》这样的名作续篇，也有《瓦里奥制造 大回转》这样的创意十足的休闲极品，这样的游戏LIKY当然是不会错过的，而说到《塞尔达传说 神奇的小人帽》，可算是本人年度GBA最爱游戏了。游戏的优秀性自不必说，再加上LIKY本身就是"塞尔达饭"，游戏发售前就期待不已了，而拿到游戏后更是玩得停不下来了，直到爆机，好游戏！《约束之地 利维艾拉》其实是一款相当优秀的RPG，系统完全不同于传统RPG的设定，而独特的风格常常让我想起PS上的《女神侧身像》，在这里也推荐给没有玩过的玩家。





2005年是PSP和NDS开始正面交锋的一年，在这两个新掌机平台上相信会有更多优秀作品诞生，所以掌机玩家们，我们是幸福的。

马[illegible]的2004 GBA游戏TOP 5

《口袋妖怪 绿宝石》

《口袋妖怪 火红·叶绿》

《火焰之纹章 圣魔之光石》

《瓦里奥制造 大回转》

《塞尔达传说 神奇的小人帽》

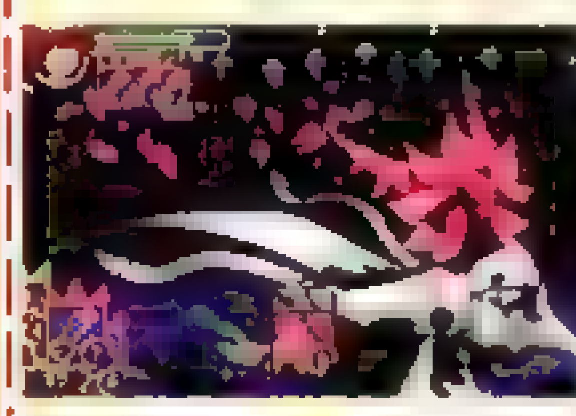
2004年的GBA游戏市场可谓辉煌至极，众多新作、原创游戏纷纷推出，一向大炒冷饭的任天堂，也几乎把全部王牌作品都推出了最新作。这样豪华的游戏阵容也算对得起在GBA渐渐退出舞台时购入GBA和SP的玩家了。

除了大作，众多二线游戏也都有着不错的表现，其中不少作品都值得一玩甚至玩上便难以放下，只可惜大作压顶而难以大展鸿图。年末，NDS和PSP的发售，掌机市场开始呈现多元化格局，相信2005年的游戏界，会诞生出更多、更精彩的游戏。

岳风的2004 GBA游戏TOP 5

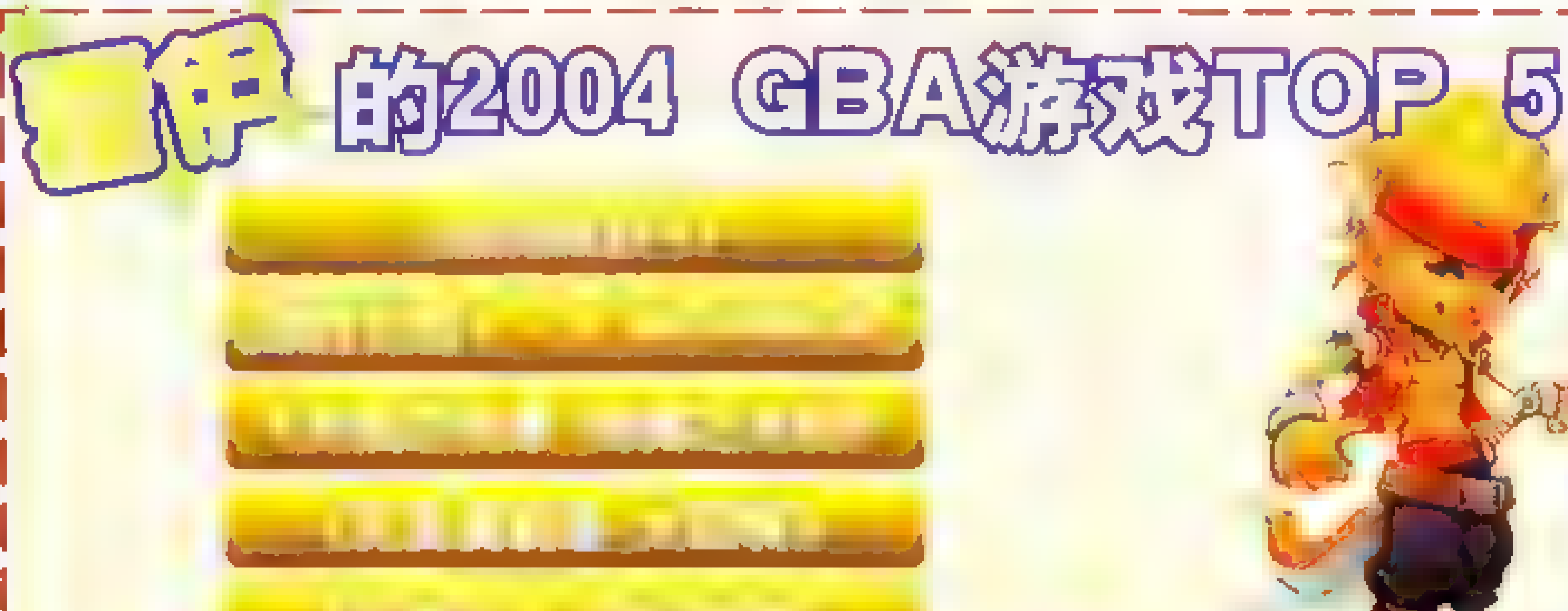
- 《塞尔达传说 神奇的小人帽》
- 《王国之心 记忆之链》
- 《逆转裁判3》
- 《洛克人ZERO3》
- 《瓦里奥制造 大回转》

本次的TOP5可是小编我精挑细选的哦。今年的GBA游戏阵容十分豪华，光看年鉴就能让你眼花缭乱。《塞尔达传说》这款酝酿许久的作品果然出手不凡，游戏的意境相比家用机版也毫不逊色，玩的时候真有种进入奇异世界冒险的感觉。《王国之心》虽然没有期望中那么好，且大多数场景和音乐由PS2版转化而来，不过那不逊色于动作



游戏的卡片战斗方式和引人入胜的主线故事皆令人赞叹。而索拉挑战最终BOSS战时樱花散落，让我感觉是掌机上最华丽的战斗了。《逆转裁判3》我就不必多言了，由于汉化版的推出，相信大家一定都领略到了其剧情的精彩了。《洛克人ZERO3》的入选就当作是我为即将推出的"4代"造势吧，不过本系列的动作性和剧情都十分出色。《瓦里奥制造 大回转》推荐给所有女性玩家！

雷伊的2004 GBA游戏TOP 5

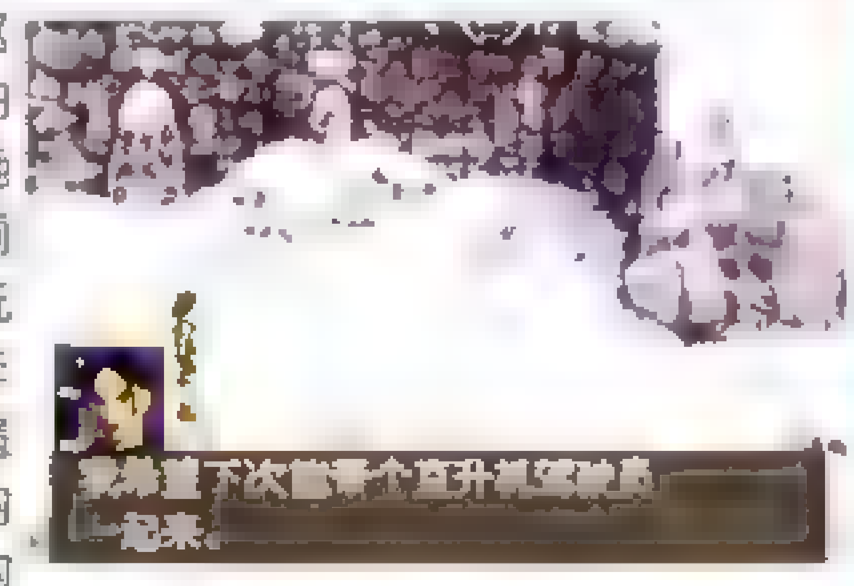


2004年是掌机新旧交替的一年，NDS和PSP的推出都让掌机游戏有了前所未有的进化，新掌机的推出并不意味着旧掌机的没落，相反，去年的GBA游戏在质量上都比往年有了不小的提高。在去年发售的众多GBA游戏中，雷伊最喜欢的就是上面那几个啦。《逆转裁判3》个性十足的角色让人感触颇深，扣人心弦的剧情和幽默风趣的对话让人回味良久；《FF Ⅰ+Ⅱ》超高的移植度让我们重新温习了昔日名作的不朽风采，动人的音乐足以让人沉迷其中；《火焰之纹章 圣魔之光石》系统缜密，有别于GBA上系列其他两作的转职系统让人为之着迷；《瓦里奥制造 大回转》转出了创意，转出了欢笑；《王国之心 记忆之链》在剧情上承上启下，卡片战斗系统让人耳目一新。

汉化白皮书——掌机游戏的汉化者们

先行者——施珂昱

没有记错的话，招指算来汉化对于中国玩家来说已经有三年多了，最早是中国汉化界的老大哥施珂昱的一个《恶魔城 月之轮回》打开了中国汉化界GBA游戏的大门，至此中国的掌机玩家迎来了一个自己的春天。《月轮》是Konami在GBA发售时一起上市的一款游戏，华丽的画面吸引了几乎所有的玩家，可以说是早期必玩的一款作品，而我们的施老大却一人默默无闻地将此游戏汉化完成，记得当时好像是因为施老大日文不是很好，所以一直等到美版发售以后，才一直对照英文剧情一直汉化，在2001年12月7日将游戏汉化完成，当时可以说引起了不小的轰动。在第二年刚刚进入8月份以后，施老大又把自己的第二款作品《恶魔城 白夜协奏曲》献给了大家，虽然时隔将近1年，但是一个人孜孜不倦地从事汉化，确实让不少的玩家所钦佩，也让更多的玩家记住了施珂昱这个名字。



《白夜》发表刚刚4个月以后，也就是2002年的12月24日，施珂昱又闪电般地发表了自己的第三款汉化作品《古墓丽影 预言》，让玩家一点心理准备也没有，真是造福玩家于无形。经过一个比较长的休整期以后，直到2004年的5月，施老大才有了自己的第四款作品《Z．O．E 遗嘱》。在同年的9月和12月份，施珂昱再次发表了自己的新作《哈利·波特和密室》、《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》两款汉化作品，到此为止，施老大还都一直默默无闻地走着汉化游戏的道路，在此期间也曾经对其他的汉化游戏做过不小的帮助，可以说在掌机汉化界中，他是当之无愧的老大。施珂昱的汉化作品都有一个特性，那就是汉化得相当全面，一般作品都是汉化完全以后再放出，因此很少给玩家造成困扰。而且其本人也相当淡薄名利，汉化游戏并不是为了出名和利益，很少有看见施老大在汉化作品之前就大张旗鼓地宣传造势……施珂昱的作品基本上也便宜了D商，他的不少作品都被D商利用并海赚了不少的亏心钱。

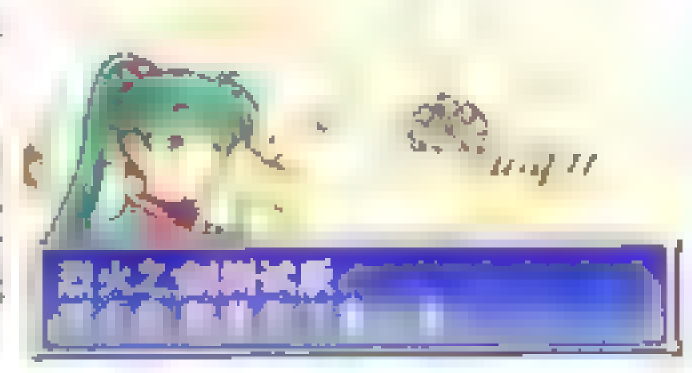
金字招牌——CGP

接下来，要说的是另一个有着很大影响力的汉化小组CGP。说到CGP小组的成名作品，大家应该都非常熟悉，那就是GBA上的最强RPG《黄金太阳》了。《黄金太阳》从一发售就奠定了在GBA上不二的地位，基本上可以说是必玩作品，然后语言的障碍使玩家们无法体会那庞大而感人的剧情，同样也是因为文本太大了，很多汉化者没有去碰，而CGP的到来让国内玩家也体会到这款作品的真正魅力。

在2002年的12月25日，CGP作为圣诞礼物给国内的掌机玩家送上了一个大礼——汉化版《黄金太阳》。因为这款游戏确实是当时非常受关注的一款作品，而这个版本的放出也是几乎把全部的剧情进行了翻译，其工作量是显而易见的，但是并没有因为工作量的庞大而对游戏的剧情翻译有丝毫的缩水，可以说是一个完成度相当高的作品，惟一遗憾的就是在战斗画面中的处理不是太好，

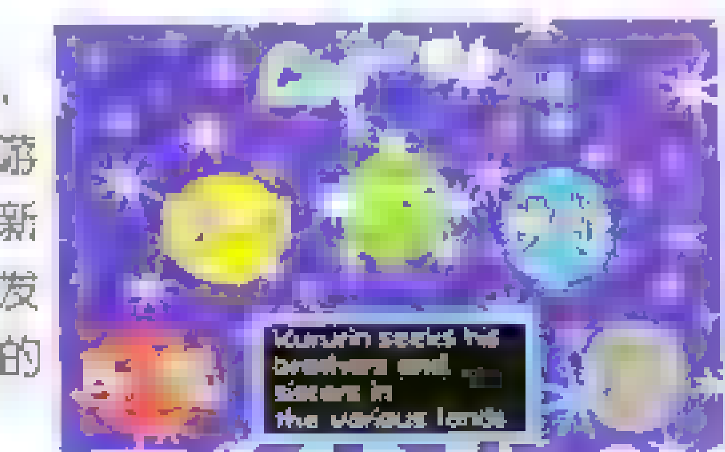
直到现在都没有解决这个问题，因此这个版本也并没有放出完全版，算是一个不小的遗憾。而同年中的1个月前，CGP还推出了另一款汉化作品，那就是SEGA的《光明之魂》。说起这个作品也是相当有人气的一款，不过当时由于《黄金太阳》的风头正劲，因此其闪光点几乎被全部盖住。这款作品是一款完整版的作品，无论是剧情还是操作菜单都做得相当的出色，再加上游戏本身的出色性，因此也是一款难得的汉化精品。

在2002年推出了2款汉化游戏之后，2003年的CGP几乎是像失去音信一般，一直到8月份才有了新的作品放出——真是不出则已，一鸣惊人。在8月一下子就放出三款作品，虽然都是公开测试版，但是由于游戏本身的高人气，再加上小组原先的口碑，因此也给了玩家不少的盼头。首先就是《火焰之纹章 烈火之剑》，由于游戏并不是完整的最终版本，在汉化版放出之时游戏里面已经明确注明了是测试版。(其实这里是有一些缘由的，就是先前汉化小组在完整版出来以前会不断地放出很多版本的测试版，但是D商却利用这测试版本卡带化，并标名完全汉化，因此买了卡的朋友一玩上当后就把矛头直指汉化小组，也造成了一段时期小组汉化热情的低落。)不过游戏由于种种的缘故就一直没有再继续下去，同期CGP也因为缺少翻译问题一直在公开招收翻译人员。在8月1日首先发布了让人期待已久的《牧场物语》，这是



CGP和模拟天下共同汉化的一款作品，由于该游戏的人气比较大，在经历了两个多月的努力，终于见到了汉化版的放出，尽管游戏不是完整版本，但是由于翻译量已经达到了98%以上，因此也可以说是相当的完美了，基本上给一直期待的朋友们一个满意的答卷。由于一些技术上的原因，虽然游戏里面还存在一些小问题，但是并不影响游戏，因此也获得了玩家的一致好评。而在《牧场物语》刚放出不久，CGP又放出同期的第三款作品《钻地小子》。由于这个游戏是一个很少有涉及语言问题的作品，因此虽然只是测试版本，只汉化了菜单，但已经可以让大家很满意了。

在进入2004年以后，CGP所汉化的作品一下子多了起来，也正是这一年，更多的汉化者和汉化小组加入到了汉化掌机游戏的行列之中，可以说2004年让大家的汉化热情达到了一个新的高峰。2月14日份，一个很适合MM的汉化游戏《滚滚棒》发布，用处不用多说了吧，拿去哄MM吧。(笑)而作为CGP重生的献礼，《世界传说 换装迷宫2》更显示了重生后CGP的实力



该游戏由成员SODY发布，为了对得起修正BUG而敲坏的键盘和咬坏的笔以及N多天的不眠夜，他决定把游戏118块卖出，可以说是一个"收费"的汉化游戏，不过不要误会，其实这只是在论坛下载时候的论坛虚拟货币而已。3月28日，他又放出了修正了几个BUG而重新放出的绿色版本。

不过CGP在4月1日发布的《游戏王EX3》就没有"换装迷宫"那么好运了，由于汉化这个游戏时并没有对外界打招呼，因此造成了很严重的撞车事件。和两天前knightsan放出的同一游戏的不同之处，是CGP重新修改了字库，让原本的小字变的更好看了一些，也解决了knightsan在发布游戏时没有解决的几个问题。

6月份CGP将任天堂的动作游戏《星之卡比 梦之泉》在伤雪（CGP成员之一）汉化版的基础上进行继续汉化，主要汉化了菜单、MINI游戏的说明和片头，本汉化版另一大特点就是为了不被D商利用，只能在VBA1.7版本上运行而不能通过烧录卡在GBA上玩。进入7月以后，CGP又汉化了GBA卡比新作《镜之大迷宫》，该作品虽出自CGP的新人之手，但是通过该作品可以看出，CGP又多了一股新力量。到此为止，CGP可以说已经成长成一个庞大的队伍，在接下来的一段时间内，CGP接连放出更多更振奋人心的游戏，首先就是"《逆转裁判》系列"，虽然汉化该作品的汉化小组不止一个，但是当时真正意义上将其独自完全汉化的却仅有CGP一个小组。因为游戏的特殊性，很多方面的要求都比汉化其他游戏要高，使得该系列作品的难度的汉化难度相当大，不过，凭着CGP的实力和努力，玩家终于在11月底玩到了CGP发布的了《逆转裁判1》的完全汉化版，就在玩家们还在体验这款汉化作品的魅力时，圣诞节又收到了《逆转裁判3》完全汉化版的这个厚礼，简直是让玩家为之疯狂！

虽说汉化这两个游戏的工作量非常大，但就在完成两个作品的完整版的同时，CGP还进行着其他的一些游戏的汉化：10月发表《纯情男东侦探客》测试版，数天以后又公布了利用汉化《逆转裁判1》的空隙时间制作的《宠眼狂刀》，而11月又先后发表了《火影忍者2 最强忍者大集结》、《高级战争》（编注：本刊译作《超级大战争》）以及完全版的《侦探学园Q 挑战究极诡计》。简直是要人佩服的不得了，别说是兴趣汉化，就算是为了工作进行汉化也没有这样高效的吧，而CGP却一直是为了玩家而努力着。在2004年即将离去的最后几日，CGP发布了2004年最后一款作品《塞尔达传说 神奇的小人帽》，给CGP的2004年画上了一个完美的句号。

群星闪耀的汉化组

汉化界的另外一个耀眼品牌，当属熊组。熊组从一露面就给人非常稳重的感觉，做事踏踏实实，很少有见到游戏汉化中途放弃的现象。熊组最早的作品要算是2003年6月的《我是航空管制员》，不过由于这款作品少有人问津，所以当时熊组并没有引起多大的轰动。这种状况一直维持到8月的《最终幻想 战略版Advance》推出，作为Square回归任天堂以后第一款《最终

幻想》作品，加之前作在家用机上的高评价，本作可以说是GBA上又一款重量级大作。而熊组的认真和努力，也使得《最终幻想战略版Advance》成为汉化游戏中具有与原作有着同等地位的重量级大作。

同月，熊组又推出了《鬼武者战略版》的汉化版，因为家用机上《鬼武者》的表现使得GBA版在还没有发售时就被吵得沸沸扬扬，而熊组恰到时机的推出汉化版给了很多玩家施展的空间，再加上熊组的作品完成度都非常高，因此很快便获得玩家很好的口碑。到了2004年，熊组共发表了《钢铁帝国》、《战国革命外传》《火影忍者 木叶战记》和《索尼克战斗》四款汉化作品，熊组以其深厚的功底和完美汉化的理念，将这四部作品都打造成为为汉化游戏中的精品。

星组&零组

而作为国内比较早的一支汉化队伍，星组最初就以《特鲁尼克大冒险2》的完全汉化版出道，不过由于星组的活动在一段时间内都是非常的神秘，因此很少有玩家能够确切地了解这个汉化组，而且从《逆转裁判》撞车以后，就少有动静了。但2004年，星组公布的一款汉化作品便震惊了汉化界和所有的掌机玩家、机战FANS，因为星组发布的，是《超级机器人大战OG》的完整版修正补丁，这一天，GBA版《机战》无全中文的空白记录被刷新了，可以说，在"《机战》系列"游戏中，最好的汉化作品就是出自星组。12月，星组又发表了《大盗伍右卫门》的汉化作品。尽管星组汉化的作品不多，但是成品的品质可以说是非常不俗的。

另外要说一下的就是星组还制作过当时国内第一款真正意义上的GBA游戏，虽然不是一个成品，但足以说明星组的地位。零组和星组同属一个网站，汉化作品不是很多，但该组汉化的"《洛克人》系列"也有着不错的表现，曾分别汉化了《洛克人Zero》和《洛克人Zero3》。

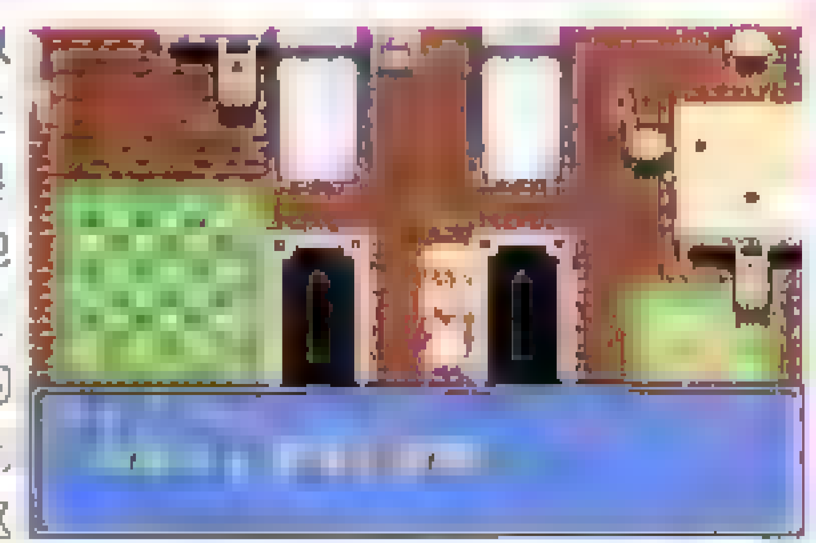
天使汉化组在GBA游戏汉化圈子中以汉化动作类这游戏为主，但这个汉化小组在几年的时间内也确实有着不小的成绩。在进入汉化界的第一年就分别推出了《究级截拳道》、《电梯大战》、《超级躲避球》、《奇奇怪界》和《快打旋风ONE》5款作品，就算是在这种文本不是很大的游戏，要汉化如此数量的游戏也是要消耗相当的时间和精力。由于作品的性质，决定了这几个作品的完成度都是很高，就拿《超级躲避球》为例，虽然没有完成，但是也都汉化了80%以上，因为没有什么剧情的关系，所以玩起来没有太大障碍。一年来的表现，让这个汉化小组得到了大家的认可，而在次年的5月，又一口气连续推出了《龙珠Z：舞空斗剧》和《双截龙A》两款动作游戏的汉化版本，而在两个月以后天使汉化小组又和漫游组合作汉化了《动物管理员》这个超级有趣的小游戏，不管是从翻译还是美工都达到了100%完成度。如果说到这个小组汉化的大作，那就要提到《游戏王8》和《光明力量 暗龙复活》两个作品了，其中《游戏王8》的汉化进度已经到了所有天神卡取得以后；而后者也是相当出色的，在以后的日子里这个小组会继续完善这些游戏吧？在和其他小组合作的作品里，也有一款大作级的游戏，那就是《新约圣剑传说》，不过只放出一个测试版。

说起漫游这个名字很多经常下载动画的朋友应该并不会陌生，但是漫游汉化组的出道就有些戏剧性了，他们的成立就是为了汉化《名侦探柯南 被狙击的侦探》以及类似的动漫作品游戏而已，应该是完全FANS向的汉化小组了，而他们的答卷也相当的完美，汉化的《名侦探柯南 被狙击的侦探》确实非常不错，尤其是这种需要解谜的小游戏，更需要对文字的了解。有了前面的经验以后，这个汉化小组就再也按耐不住汉化的热情了(也许是上瘾了)，连续发表了3个游戏的汉化测试版：《马里奥&路易RPG》、《人形电脑天使心》以及《塞尔达传说》。

这里面可以说是一个FANS向作品和两个大作，不过都是测试版而已，前两个虽然破解度都很高了，但是翻译都只维持在5%和10%，可以说只能是一个体验版，不过出人意料的是《塞尔达传说》却已经达到了90%以上，虽然存在着少量的错误，但是游戏已经完全不是问题了。而在汉化完成了《动物管理员》以后，这个小组就基本上很少有消息了，希望能早日玩到他们未完的汉化作品吧。

千岛汉化组

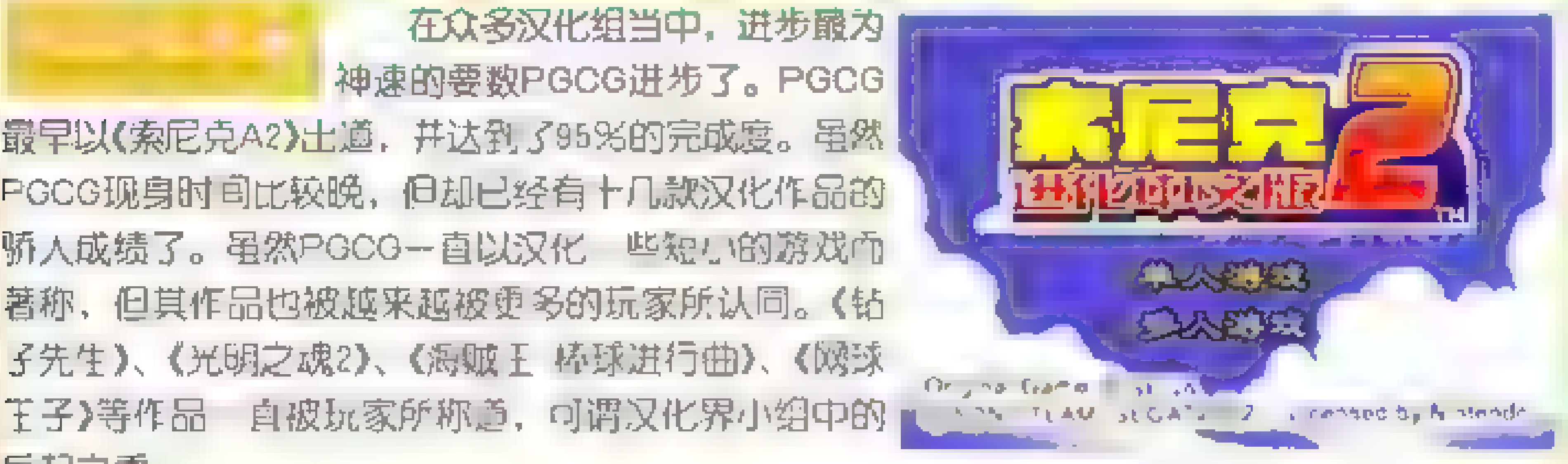
备受注目的《幻想传说》发售以后，使得"千岛"汉化组这个名字在玩家们之间谈论的次数增加起来，因为正是这个小组接手了这个作品的汉化，虽然在这个游戏的汉化过程中也有着很多的辛酸和痛苦，但是小组还是在艰难困苦中走了过来，在2004年的8月9日发布了汉化度达到了80%的3.0版本后，又在8月20日又发表了4.0版本，完成度达到90%以上，这款游戏终于可以以母语的形式展现在国内玩家面前，不得不让人对这个汉化小组另眼相看。值得一提的是千岛组员冰夜水影，她是拖着重病坚持着翻译工作的，9月18日，冰夜水影永远地离开了大家，当众玩家为她陨去的年轻生命而惋惜时，也忽然感觉到，当一个熟悉的人永远离去时，是那么突然……



在这个《幻想传说》发布的十几天以后，小组又发布了GBA上的音乐游戏《人鱼之心》汉化版本，本作是和叶子组合作完成的(在《幻想传说》汉化过程中也得到了叶子组的大力支持)，在11月又发表了《高级战争》，可惜的是该作虽然完成度很高，但是严重撞车，和CGP的同一游戏几乎是同时发布，为了方便玩家区分，后来小组把名字修改成了《高精战争》。在新的一年里面真切的希望千岛小组给大家带来更多的惊喜。

叶子汉化组在2004年7月公布了建组以来第一款游戏《马里奥对大金刚》的汉化测试版，这款游戏虽然对文字内容要求不是太高，但中文说明、中文指令还是能让国内玩家感到亲切。2004年10月，叶子汉化组又公布了该组历时两个月汉化的《忍者神龟》汉化版。期间，叶子组和千寻组的关系也非常融合，如前面提到两组合作的《人鱼之心》和得到叶子组大力支持的《幻想传说》便是最好的证明。

在众多汉化组当中，进步最为神速的要数PGCG进步了。PGCG最早以《索尼克A2》出道，并达到了95%的完成度。虽然PGCG现身时间比较晚，但却已经有十几款汉化作品的骄人成绩了。虽然PGCG一直以汉化一些短小的游戏而著称，但其作品也被越来越被更多的玩家所认同。《钻子先生》、《光明之魂2》、《海贼王 棒球进行曲》、《网球王子》等作品一直被玩家所称道，可谓汉化界小组中的后起之秀。

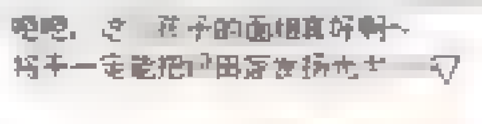


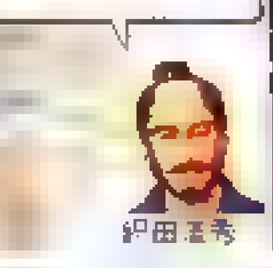
TGB汉化工作室

如果没有记错，TGB小组以前好象一直在从事模拟器方面的汉化，进入GBA游戏的汉化是从《幻灵二人组》这个游戏开始的，不过这个作品的完成度不是很高，到最后也只完成了第一章的汉化，同年和口袋吧汉化了《口袋妖怪弹珠台》以后又独自完成了《元素大战》的汉化工作，从那以后好象在GBA游戏汉化圈里就没有什么完成度较高的游戏发布了，直到2004年8月推出了《淘金者》。虽然这款游戏并不是什么大作，但也证明了TGB并没有离开汉化界。同年9月，由TGB汉化的《我们的太阳》终于完成了全文本的汉化工作，作为Konami在GBA上开发的一款相当出色游戏，本作的汉化工作被国内玩家寄予了很大的期望，随着这个游戏的完成，TGB小组也更加让人刮目相看。而同在9月发布的《马里奥赛车》则是其TGB论坛的几个朋友汉化的一款实验性作品，倒也相当不错。

随着《我们的太阳》全面完工，《续 我们的太阳》的汉化工作也紧锣密鼓地进行着，而且这次还加盟了另外一个合作站点——逆转A.C.E.，新同盟伙伴的加入使得游戏汉化进行得非常之快，当月就发布出了50%汉化测试版，真是给了玩家很大的一个厚礼。目前该游戏还在继续进行中，相信很快就能见到完全版的作品了。

逆转A.C.E从一出道就体现了不凡的表现，因为其并不像是一般的汉化小组那样先选择一些小游戏试练，而是一开始就把目标锁定在文本很多的游戏上，在最初的作品《信长异闻录》发布的时候大家就能看出来。对于这样的一个日本战国的游戏，在翻译过程中需要对日本的战国历史有一定的了解，这样就对翻译有了更高的要求，不过就是在这样的情形下他们还是在很短的时间内放出了测试版本，汉化程度已经达到了第六章，而除了第二章还有一点小毛病以外基本上已经全部OK了。





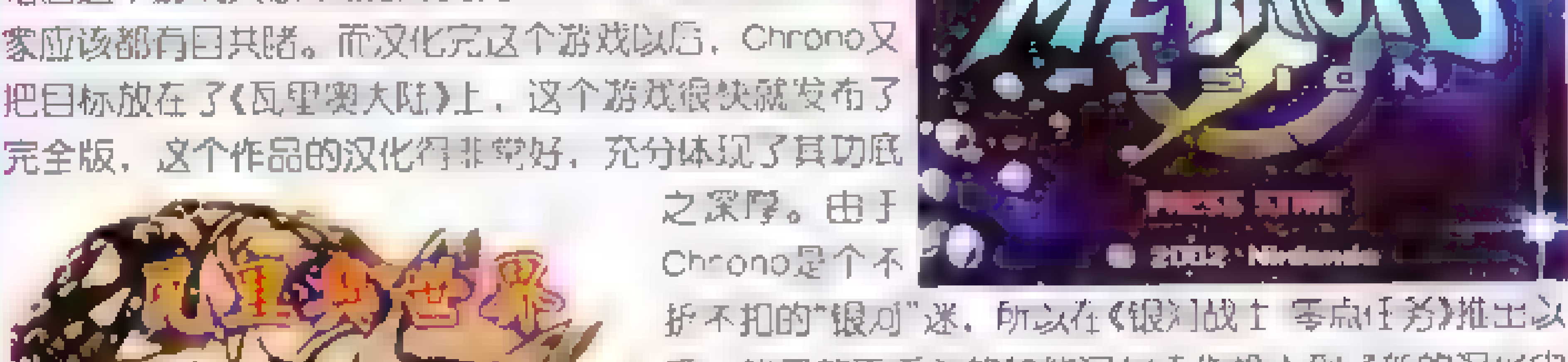
在汉化《信长异闻录》的同时，逆转A.C.E正在进行《逆转裁判Ⅰ》的第四章的汉化——本作的前三章其实很早就已经完成了，但第四章的汉化一直被搁浅，直到逆转A.C.E成立后，才开始进行这个游戏。2004年12月，逆转A.C.E最终完成了第四章的汉化，并经前三章汉化者JPGMFAN前辈的许可后，将独自汉化的部分与前三章整合成一部完整的中文游戏，完成了《逆转裁判》的汉化。

独行侠——个人汉化者们

虽然众多的汉化小组给我们带来了无尽的欢乐，但还是有很多像施珂昱大哥那样的个人汉化者，下面这些，都是汉化界中的独行侠。

九柳虽然在GBA圈的作品不多，但都是相当出色的，首先就是《游戏王6》，对游戏中的卡牌和对战信息的汉化全部100%的完成度，虽然对话没有进行翻译，不过对于一款卡牌游戏来说这样已经算非常完美了。要说没玩过《游戏王6》汉化版，那么《恶魔城 晓月圆舞曲》大家就不会陌生了吧，这个游戏也创下了汉化游戏之最，一个人只用了20小时，就完成了游戏的全部汉化而且汉化得非常得完美，真是神速。

Chrono



Chrono在这个圈子里面也是一个很强的汉化者，最早就以汉化《银河战士》而出名，相信这个游戏大家早就都玩过了吧，对其汉化度之高大家应该都有目共睹。而汉化完这个游戏以后，Chrono又把目标放在了《瓦里奥大陆》上，这个游戏很快就发布了完全版，这个作品的汉化得非常好，充分体现了其功底之深厚。由于Chrono是个不折不扣的"银河"迷，所以在《银河战士 零点任务》推出以后，他又放下手头的其他汉化工作投入到了新的汉化中来，因为新作和上一作的结构非常的相似，所以也使得进度变得相当快，《零点任务》的汉化版很快就发布了，相信不少玩家都已经玩过了吧。

JPGMFAN的得意之作就是独自完成了《逆转裁判》前三章的汉化，不过JPGMFAN并没把自己心血之作收藏起来，当逆转ACE完成了《逆转裁判》第四章的汉化后，JPGMFAN同意逆转ACE将四章整合，至此，《逆转裁判》实现完全汉化，而对于众玩家，更是实现了2004年末玩全一作《逆转裁判》完全汉化版的梦。

白河优

白河优一直活跃在各大掌机论坛上，发表点评、制作修改补丁等都很轻车熟路，2004年，白河优还完成了新作《合金弹头》的汉化，此后又发布了纠正BUG的修正版，以白河优的认真性格，做汉化也是蛮合适的。

SuperXYJ也是一个不得不让人佩服的强者，经历了一年多的不断努力，他放出了Ver0.9版本的《火焰之纹章 烈火之剑》，虽然这个游戏CGP早就发布过，但是SuperXYJ凭借自己的信念还是不断地自己汉化这款游戏以求达到最好。这个版本在剧情方面已经达到了100%，在支援对话上达到了40%，其他方面达到了90%，通体上的汉化度SuperXYJ把其定在了90%。可以肯定地说这个作品已经相当有完成品的特色了，作者永不放弃的精神非常让人佩服。

其实像以上这些个人汉化者还有很多，限于版面这里就不一一介绍了，大家可以参看文末的列表，从中可以看到汉化游戏的相关信息。

永远追逐利益的D商

在国内这支汉化队伍中除了这些不求名利的汉化者外，还有另外一支一直为了利益而汉化的队伍，那就是我们称之为“D商”的人，因为他们会把制作成果用在制作D卡上。D商汉化的作品数来也有不少，最早比较完全的要算是《携带电兽2》，不过名字却被写成了《口袋妖怪 翡翠2》，为此有不少玩家当初误以为是《口袋妖怪》而上当，不过就汉化程度来说还是不错的。而“《口袋妖怪》系列”也都有着很棒的汉化程度，从最早的《口袋妖怪 红宝石 蓝宝石》到最新的《口袋妖怪 火红 叶绿》都是相当出色，也正是由于这些人使得国内玩家们可以更好地体验这个掌机上销量最大的RPG系列。这里面要算是《火红 叶绿》做得最好，不仅汉化了全部的剧情，而且妖怪的名字也都能显示正常，让人玩着更舒服。任天堂的另一个大作《皇家骑士团》也是被D商所汉化，也都是相当的出色，虽然是繁体中文版的，但是总比日文来得舒服。另外像《露娜传奇》、《麻将风云》、《最终幻想1+2》也都被D商所汉化，不过在D商汉化的作品里都有一个特性，那就是加密。也就是说在导出游戏ROM以后不能直接使用模拟器或者烧录卡游戏，这是D商为保证自己的利益而使用的特别手段，不过现在大部分游戏都被破解并免费提供了下载，相信应该有不少的朋友都玩过了。这里面像《口袋妖怪》还被制作成了386版本，可以不用通信也能捕捉到全部的妖怪，相当有趣。托D商的福，玩家确实玩到了不少相当不错的中文版游戏，不过因为D商都要赶上市时间，所以汉化的速度一般都相当快，这也让一些汉化组不得不放弃自己的汉化作品，这里面最著名的要属于CGP的《口袋妖怪》事件了。

在国内，汉化小组和个人汉化者都还有很多很多，限于版面这里也很难一一的介绍，不过大家的信念都是一致的，那就是给玩家提供更多更好的汉化游戏。随着NDS、PSP的到来，GBA正在渐渐淡出，但对于无法支付一千甚至几千的新掌机价格的国内玩家来说，拥有众多中文游戏的GBA，仍然是不错的选择，而玩家畅游在中文的游戏世界里时，也不要忘记这些辛勤、无私的汉化者们。

GBA汉化游戏列表

恶魔城 月之轮回	絶珂昱	2001 12	—
恶魔城 白夜协奏曲	絶珂昱	2002 8	—
皇家骑士团	阿一	2002 11	简体中文版
光明之魂	CGP汉化组	2002 11	完美版
游戏王6	九柳	2002 11	测试版
银河战士	Chrono	2002 11	1 01final版
麻将风云	lifeiyu	2002 12	—
古墓丽影 寓言	絶珂昱	2002.12	—
黄金太阳	CGP汉化组	2002 12	80%汉化版
瓦里奥世界	Chrono	2003 1	完整汉化版

内灵二人组	TGB汉化组	2003 1	v1 0
电梯大战	天使汉化小组	2003 2	简（繁）体版
魂斗罗 执念	胡里胡涂	2003 2	汉化纪念版
究级截拳道	kinglly	2003 2	简体版
沉默的遗迹	横扫天下汉化小组	2003 2	修正版
四狂神战记	Kinglly	2003 3	—
VR网球			
超级机器人大战R	iaopix	2003 4	1 5
恶魔城 晓月圆舞曲	九柳	2003 5	修正版
友情足球4V4	goldegg	2003 5	—
我是航空管制员	熊组	2003 6	—

快打旋风ONE	madcell	2003 7	—
索尼克A2	PGCG汉化组	2003 8	95%汉化版
火焰之纹章 烈火之剑	CGP汉化组	2003 8	v1 0
最终幻想战略版	熊组	2003 8	完全版
超级躲避球	天使汉化组	2003 8	完全版
牧场物语	CGP汉化组&模拟天下	2003 8	公开测试版
钻地小子	PGCG汉化组	2003 8	公开测试版
鬼武者战略版	熊组	2003 8	简体完全版
爆转陀螺2002 青龙之章	飞云	2003 8	60%
逆转裁判	pgmlan	2003 8	1 3章中文版
F-Zero	PGCG汉化组	2003 9	90%
奇奇怪界	天使汉化组	2003 10	繁体
新约圣剑传说	勇者组&狼组&天使组	2003 10	测试版v0 2
口袋妖怪弹珠台	口袋妖怪专题网	2003 10	最终完全版
真·女神转生	狼组	2003 10	1 38
光明之魂2	PGCG汉化组	2003 10	最终版 简 繁 体
快打旋风ONE	天使汉化组	2003 10	繁体版
特鲁尼克大冒险2	星组	2003 11	完美版
究级截拳道	天使汉化组	2003 12	繁体版
名侦探柯南 被狙击的侦探	漫游汉化组	2004 1	简、繁)体版 修正版
口袋妖怪 弹珠台	TGB汉化组&口袋吧	2003 11	汉化中文版
洛克人Zero2	shuo chen	2003 11	测试版0 9
元素大战	TGB汉化组	2003 12	
瓦利奥制造	ba cj	2004 1	第 测试版
超级街头霸王	左马	2004 1	图片汉化版
银河战士 零号任务	madcel	2004 2	第一修正版
滚滚棒	CGP汉化组	2004 2	
口袋妖怪 红宝石386	netwolf	2004 2	情人节字体修改版
阿拉漫画大王	PGCG汉化组	2004 3	完成版
世界传说 换装迷宫2	CGP汉化组	2004 3	绿版
塞尔达传说 众神的三角力量	kingbao578 larrywalker	2004 3	繁体版
游戏王EX3	knightsan	2004 3	99%
游戏王EX3	CGP汉化组	2004 4	99 5%
洛克人Zero	零组	2004.4	FINAL 1 00
索尼克战斗	熊组	2004 4	简繁体汉化版
Z·O·E遗嘱	施珂昱	2004 5	简体中文版
龙珠Z 舞空斗剧	天使汉化组	2004 5	繁体中文版
龙珠Z 舞空斗剧	PGCG汉化组	2004 5	简体中文第二版
双截龙 ADVANCE	天使汉化组	2004 5	简 繁)体中文版
舞之刃	PGCG汉化组	2004 5	—
上海	PGCG汉化组	2004 5	—
海贼王 棒球进行曲	PGCG汉化组	2004 5	—
网球王子	PGCG汉化组	2004 5	—
烈火之剑	SuperXYJ	2004 5	0 9版
银河战士 最初任务	chrono	2004 5	1 01

星之卡比 梦之泉	CGP汉化组	2004 6	—
马里奥和路易RPG	漫游汉化组	2004 6	β1
钢铁帝国	熊组汉化组	2004 6	
人形电脑天使心	漫游汉化组	2004 6	β1
塞尔达传说	漫游汉化组	2004 6	β1
信长异闻录	逆转A C E	2004 7	V0 55
小青蛙之魔法国大冒险	A C工作室	2004 7	—
星之卡比 镜之大迷宫	CGP汉化组	2004 7	—
空战神鹰I	PGCG汉化组	2004 7	
动物管理员	天使汉化组&漫游汉化组	2004.7	简体版
淘金者	TGB汉化组	2004 8	v3 0
胜利十一人	Guys	2004 8	不完全版
幻想传说	千岛汉化组	2004 8	4 0
皇家骑士团	zymgundam	2004 8	简体中文v0 9
怪物召唤士	FHZ	2004 8	测试版
牧场物语女孩版	middle333	2004 8	0 6
马里奥赛车	TGB汉化组	2004 9	汉化测试版
我们的太阳	TGB汉化组	2004 9	全文本汉化版
人鱼之心	千岛汉化组	2004 9	
续·我们的太阳	TGB汉化组	2004 9	50%汉化测试版
侏罗纪公园3	amonwang	2004 9	繁体中文版
合金射击者	amonwang	2004 9	简 繁)体中文版
哈利波特和密室	施珂昱	2004 9	0 1
忍者神龟	叶子汉化组	2004 10	
超级机器人大战OG	星组&机战原创世纪	2004 10	1 2
纯情房东俏房客	CGP汉化组	2004 10	30%
最终幻想I ·	梦幻鸟汉化组	2004 10	测试版
鬼武狂刀	CGP汉化组	2004 10	2 0
战国革命外传	熊组	2004 10	简体版
火影忍者 木叶战记	熊组	2004 10	简体版v1 3
机械化军队	夏末凉	2004 10	50%汉化版
游戏王8	天使汉化组	2004 10	测试版v1017
光明力量 暗龙复活	天使汉化组	2004 10	v1024
洛克人Zero3 火影忍者2	零组	2004 11	简 繁)体 beta
最强忍者大集结	CGP汉化组	2004 11	—
侦探学园Q 挑战究极诡计	CGP汉化组	2004 11	完整版
高机战争	CGP汉化组	2004 11	修正版
高机战争	千岛汉化组	2004 11	—
逆转裁判2	CGP汉化组	2004 11	完全汉化版
大盗伍佑卫门	星组	2004 12	简 繁)体汉化版
合金弹头	白河忧	2004 12	patch3
逆转裁判3	CGP汉化组	2004 12	完整汉化测试版
塞尔达传说 神奇的小人帽	CGP汉化组	2004 12	1 01
逆转裁判	A.C.E汉化组	2004 12	完全汉化版
超写真麻雀 同窗会	幻想	2004 12	简(繁)体中文版
哈利波特与阿兹卡班的囚徒	施珂昱	2004 12	1 0

妖怪传说

——任天堂的《口袋妖怪》之路

文 露琪亚 编 马修

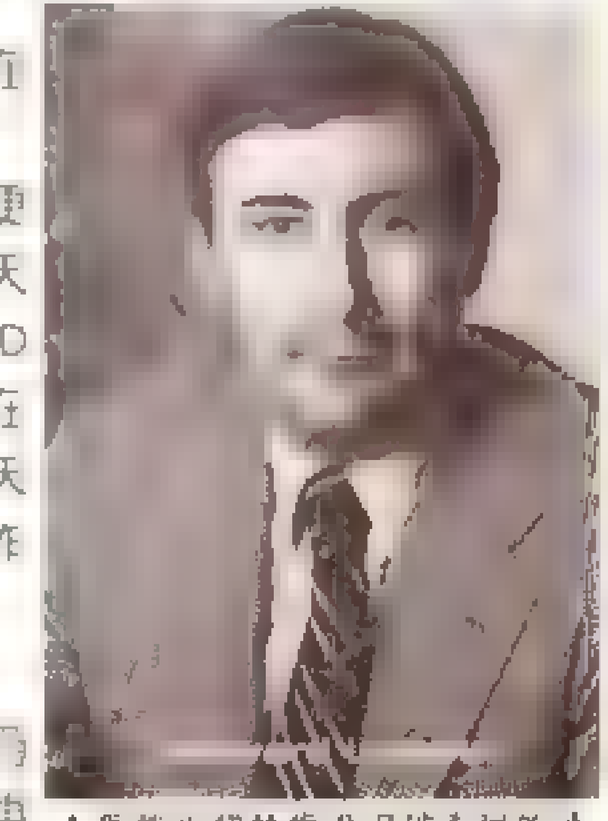
2004年末，任天堂异质便携主机NDS发售，不仅首发软件中有《口袋妖怪 冲刺》打前锋，在未来的大作中，还有NGC及NDS版《口袋妖怪》的RPG形式的正统续作。独占掌机市场已久的任天堂终于迎来了宿敌索尼，而数次拯救了任天堂的《口袋妖怪》，也将在此战中再担重任。下面，我们就在决战来临之前回顾一下《口袋妖怪》，回顾《口袋妖怪》几年来所走过的路……

至于文章的取名，则因为文中事件即有来自于官方的确凿记载，也有流传甚广却无从查证的野史稗闻，故笔者为此文取名"传说"。

一、引虎驱狼天堂失江山 拨云见日妖怪战霸王

说《口袋妖怪》是低幼游戏完全没错，可爱的角色、简单的情节、完全不出血的战斗画面，可以放心地去让小孩子玩而且保证小孩子能很快上手。但上手快不等于肤浅，小孩子喜欢不等于单调。在任天堂最危机的时刻，就是这初代的151个妖怪，将几乎全军覆没的的任氏帝国拯救过来并与宿敌索尼分庭抗礼至今。

在FC如日中天之时，有着Walkman便携成功理念的索尼也曾在1988年准备开发便携游戏机Gameman以求在游戏市场分得一杯羹，但次年发售的Gameboy却让Gameman不得不被迫终止。后来索尼便开始在GB及SFC上开始了与任天堂的亲密合作，索尼希望借由任天堂，找到进入游戏业的机会。当任天堂找索尼来共同开发SFC的CD用机PSX时，取得了PSX的发售权的索尼终于找到了机会。但就在索尼开始着手准备进军游戏业时，这一计划在1991年初被美国任天堂的大律师林肯识破了。1992年5月，索尼正式宣告与任天堂的合作关系破裂后，进军游戏业二度受挫的索尼最终决定自己扯起大旗，独闯游戏市场。



▲假如当初林肯没识破索尼的计划…

而这一事件的前前后后，历史仍在按部就班地演绎着任天堂与世嘉的争霸战，凭借SFC出色的机能和大量优秀的游戏，任天堂再次击败了世嘉。

没有硝烟的胜利是短暂的，1993年，由3DO公司联合松下推出的3DO主机打响了游戏业界迈向次世代的第一枪。之后世嘉推出了SS，一直忍气吞声的NEC推出了PC-FX，而被任天堂"放了鸽子"的索尼，也在1994年12月3日发售了独自开发的前卫主机PS。而此时，任天堂的次世代主机N64却遥遥无期。

1995年末，原本用来拖住对手、为新主机赢得充足的市场和时间的Virtual Boy败走麦城，任天堂的计划被完全打乱。而第三方软件商的大规模叛逃，更让竞争对手拥有充足的游戏资源来大肆侵占任天堂SFC时代打下的江山。当任氏真正的次世代主机N64于1996年姗姗来迟时，面临的是众叛离亲的尴尬和门可罗雀的冷清，当日和任天堂一起打下江山的游戏公司，此时大都在对手的阵营里，不断吹响着攻陷任氏帝国的号角。

在这崩溃的1995到1996年间，GB更是显得日薄西山。虽然发售伊

始，GB凭借着老少皆宜的《俄罗斯方块》、高人气的《马里奥大陆》以及众多FC游戏的移植版而一度成为人们手中最时髦的玩具，然而时过境迁，当家用机已经进入音画表现极强的次世代时，GB仍停留在黑白的、有残影的8位机画面上；而一直依赖于移植家用机游戏，也使GB一直没能摆脱掉家用机附属的尴尬地位。

家用机市场上全面大战已经拉开，任天堂在SFC时代大获全盛的两大致胜法宝——强大的硬件机能和丰富的软件支持，到了N64时代完全丧失，N64陷入了极为艰难的保卫战。而掌机市场虽然旷野一片，但已是荒芜凄凉，任天堂想要保住阵地，惟有在掌机市场上暗渡陈仓。

此时，一股新生的力量正在孕育、成形……

80年代初，一位《铁板阵》高手、名叫田尻智的高中生在同学的鼓动下，推出了《铁板阵》1000万分攻略本《GameFreak》，Namco社长中村雅哉看到这本攻略本后，找来了远藤雅伸等制作人员质问他们泄露了资料，远藤雅伸坚持说绝未透漏任何资料，之后还在公开场合指责《GameFreak》骗钱。1000万分的成绩即使看攻略也没那么容易达成，因此被众人指着鼻子说是骗子的田尻智非常狼狈。但不久后，远藤雅伸却秘密拜访了田尻智，两人经过一番十分投机的长谈后，成为了朋友。后来，在GB发售的1989年，刚毕业的田尻智也以当年的攻略本GameFreak为名成立了游戏开发会社。不久，田尻智就被远藤雅伸推荐给了横井军平，来协助其开发GB游戏。当横井军平向他介绍GB的便携性和通信机能时，田尻智马上联想到了小时候与朋友们捉虫、养虫、换虫、斗虫的快乐时光，接着，一部有着收集、育成、交换和对战要素的游戏，开始出现在田尻智的构想中。

▲口袋妖怪的雏形原来是昆虫。

想归想，实际开发时，田尻智才发现自己不仅缺乏制作商业游戏的经验，还缺乏对GB主机硬件方面的熟悉，而此前GB还没有出现过真正意义上的联机对战游戏，还有那些虫子也该换成更吸引人的小动物……种种难题困扰着这位天才的构思家，使游戏的开发进程一拖再拖，最终导致GameFreak陷入财务困境，五位开发人员相继离开了GameFreak。

当田尻智为财务一筹莫展时，GB也正被人们嘲笑冷落着，而任天堂官方并没放弃对GB新卖点的发掘。1994年，默默开发的《口袋妖怪》受到了任天堂高层的注意并得到了任天堂的大力支持，宫本茂、横井军平分别给予了创意和技术方面的帮助(将一款作品分成两个有差异的版本就是由宫本茂提出)，而杉森建、石原恒和等人则为游戏设计了一百多只小怪物并进一步完善了系统。

1996年2月27日，孕育了6年之久的《口袋妖怪 红·绿》悄悄诞生了，这款音乐、画面、剧情都普通得不能再普通的RPG，在次世代光辉下，没人注意到它，顶多是老玩家得知任天堂新出了一款原创RPG而已。

即使如此，任天堂还是在《口袋妖怪》的发售第二天就在漫画杂志上开始连载相关漫画——剧烈震荡中的任天堂，太需要一款人气作品来提高士气了。然而，从各零售商处得到的仅仅12万套的订单，让满怀希望的任天堂再次心寒，这与该项目负责人石原恒和曾说下"一年内达成100万销量"的目标相差实在太远了！

不过像《口袋妖怪》这样简单可爱的画面和简单的情节语言，是很能吸引孩子们的，当他们从游戏中体会到培养、进化的乐趣，并把这样的乐趣高兴地和玩伴们谈起时，《口袋妖

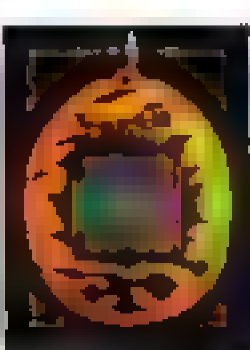
▲《口袋妖怪》项目负责人石原恒和。

怪》开始悄悄热了起来。

▲《口袋妖怪》项目负责人石原恒和

到了4月，由于口碑相传，《口袋妖怪》已经在玩家和媒体间有了一定的名气，这让坚持"游戏本质就是好玩"理念的任天堂开始自信没有押错筹码。为了给《口袋妖怪》造势，任天堂与儿童月刊杂志《Korokoro Comic》从4月15日开始展开了读者抽奖活动，每期中奖者20名，礼物则是游戏中150种口袋妖怪之外在游戏中遇不到也抓不到的新妖怪，只要中奖就可以传到自己的游戏中。这一活动在当时的口袋玩家中造成了轰动，每一个中奖玩家的炫耀，都会带来更多玩家的尝试，参加此次抽奖活动的玩家达到了78000名，《口袋妖怪》在儿童间迅速走红。

10月，《口袋妖怪》发售了半年多，也经历了半年多的持续升温。这个月，任天堂先与小学馆合作，在该出版社的八本杂志上以礼品的方式推出了以杰尼龟为主角的《口袋妖怪 蓝》；同时，又推出了第一批口袋妖怪玩具，可爱的妖怪玩具再次受到了杂志读者和玩家的热烈欢迎。从此，多媒体组合全面打造口袋妖怪品牌的计划开始正式启动，并获得了初步成功。



12月，Banda的人气便携电子玩具"宠物蛋"发售，这个小巧的小东西让众多玩家和非玩家体会了"育成"的乐趣，为《口袋妖怪》带来的"育成热"火上浇油，当"宠物蛋"热潮退过之后，一大批"养鸡专业户"都投身到《口袋妖怪》中，进行更加丰富的虚拟养育之路。

当1996年接近尾声时，次世代大战仍进行得如火如荼，祭出《山脊赛车》、《新超级机器人大战》等王牌的PS已是遥遥领先，而在家用机市场上艰难前行的任天堂，却已在掌机市场上获得了成功。在年末销量排行榜上，寒门的，画面、音乐、剧情都很普通的《口袋妖怪》，与众声光炫丽的次世代游戏一起，共列前5名之中。

二、多元组合精灵扶摇，主机联携天堂反击

走过了1996年，任天堂也走出了最低迷的一年，拯救了任天堂的《口袋妖怪》，和收集、育成、交换、追加、对战一起成为了业界的热门话题。

收集：从最初的主角妖怪，到游戏中捉到或弱或强的其他妖怪，直到后期捉到的一只神兽和一周目的超梦，150只妖怪大大满足了玩家的收集欲望，这一要素使得游戏的耐玩性倍数增长。

育成：在游戏中和可爱的小家伙们一起战斗、升级、取舍招式、看着它们进化，现实生活中饲育宠物的欢乐浓缩于游戏的瞬间。

交换：用自己拥有的妖怪从别人那换来自己没有的，也许有些妖怪在自己的版本里到处都是，可玩其他版本的玩家却视之为稀罕，这样交换不仅令可玩性大增，也增进了玩家现实之间的交流和友情。

对战：和斗鸡斗狗斗蟋蟀一样，"斗妖怪"一方面可以检验自己妖怪育成的如何，同时也满足了玩家们争强好胜的心理。而有关《口袋妖怪》的配招及战术，也成为玩家间热烈讨论的话题。

追加："《口袋妖怪》系列"第一次大幅升温就是追加了150号以外的妖怪，以后的作品中，每作的隐藏妖怪都成为非常热门的讨论话题。而当时关于隐藏妖怪非常有趣的传言之一，就是把铁甲蛹或铁壳虫不进化地培养到99级就可能进化成梦幻。

1997年，《FAMI通》公开了一些《口

袋妖怪》续作的消息，包括反戴帽子的主角、新妖怪电龙和呆呆王等。此后，玩家们开始了新一轮的焦急等待。而这一等，就是两年之久！

4月1日，《口袋妖怪》TV动画(国内称为《宠物小精灵》)开始上映。主角小智的名字来自于田尻智，对手小茂的名字则来自于宫本茂。动画中大量展现了碧水蓝天绿地这样让人心旷神怡的美丽画面，而来自于游戏中的妖怪们在动画中活灵活现地演出对口袋玩家更有着不可阻挡的魅力，加之大魄力的精彩的战斗画面、不时出现的搞笑对白，注定了动画的的火爆。

该动画的收视率达到10.2%，动画和游戏间的相互提携，更使得《口袋妖怪》的人气继续翻倍增长。为小智配音的松本梨香也因此成名，由她演唱的《口袋妖怪》主题歌进入了日本Oricon音乐流行榜的前10名，创下了声优单曲专集超过50万的最高记录。

然而天有不测风云，就在观众的情绪一天一天地高涨时，意外发生了。12月16日，观众们照例坐在电视机前观看东京电视台播放的《口袋妖怪》动画片第38集，当主角进入电脑时，屏幕上出现了大量的闪光，这时很多观众开始出现不适、眩晕甚至昏迷等过敏反应，当晚，包括成人在内的500多名观众因看了第38集的《口袋妖怪》电视动画产生了重度过敏反应，被送往医院紧急就医。

《口袋妖怪》动画片被迫停播，任天堂股价也在停播次日开盘时暴跌。这起事件引起了全世界的轰动，为什么一部动画片会让这么多人过敏？这成为当时医界、游戏界和动漫界讨论的热门话题——这就是著名的"卡通昏迷事件"。

人的眼睛对红、绿、白、黑四种颜色最为敏感，第38集《口袋妖怪》的主色调偏偏就是这四种颜色，当主角一行进入电脑后，连续四秒内每秒近二十次的强烈闪光更直接导致观众产生过敏性反应，在医学上，这种症状被称为"光过敏性癫痫"。

停播后，任天堂闷闷地对动画进行大幅修改；另一方面，由于各大媒体的纷纷报道，也使得该起事件成为影响后来动画片制作及业界发展的关键。动画的制作者们在力求制作华丽的动画场面时，不得不把人眼接受的限度加入考虑之中；而全球各大媒体的争相报道，也让全世界的动漫迷、玩家知道了《口袋妖怪》的名字并对之好奇。而那些一集不落地看《口袋妖怪》动画片的人们，更是焦虑地期待着修改后的《口袋妖怪》能早日解禁续播。对《金·银》和动画的期待，令《口袋妖怪》在玩家心目中的地位与日俱增，日本各大电视台都不断接到观众要求复播《口袋妖怪》的电话。

1998年4月，在广大观众的强烈要求之下，修改后的《口袋妖怪》电视动画终于复播，并一跃登上了收视率排行榜第10名。而在各大媒体的炒作之下，《口袋妖怪》的相关玩具、卡片更加热卖，同时游戏的销量也暴涨，《口袋妖怪》的红、绿、蓝三个版本，仅在日本国内就卖出了1100万套以上。

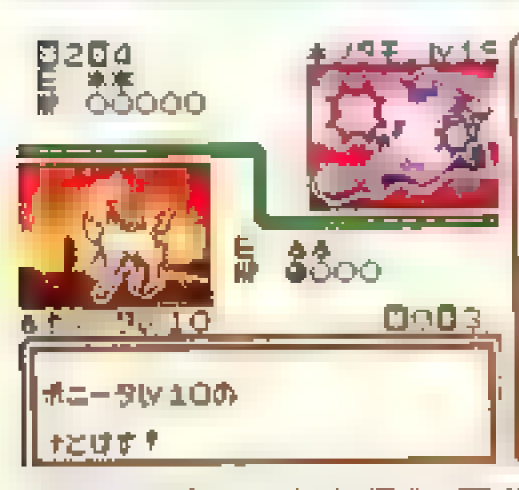
1998年9月，全美111家电视台开始同步播出英文版的《口袋妖怪》TV动画，对"卡通昏迷事件"记忆犹新的美国观众出于好奇，都来一睹这款看倒了500多人的传说中的动画，结果电视播出首日，就创造了最新收视率新记录。同月，《口袋妖怪》电影版也在美国上映，首日同样刷新了票房记录，之后电影版的录像带更是在上市第一天便卖出了100万套。在全美"50大最受欢迎卡通形象"的评选中，皮卡丘高居第15，超过了米老鼠等传统卡通形象。

9月底，《口袋妖怪》红、蓝两个版本在美国上市，立刻登上全美游戏销量榜首，并持续热卖半年之久，最后，《口袋妖怪》总销量达到近1500万套，销售额接近4亿美元！

在美国一番大手笔的同时，日本方面也推陈出新，游戏新作《口袋妖怪·黄》上市。本作并非以前公布的可以抓到新怪物的新作《金·银》，而是以《红·绿》为基础制作的资料篇《口袋妖怪·黄》。本作也可称之为动画的逆袭，游戏的主角妖怪只有一只皮卡丘，这只不能进化的皮卡丘紧紧跟在主角身后而不待在妖怪球里、火箭队的武藏和小次郎会数次乱入挑战主角……众多取之于动

画的情节为游戏又吸引来不少的动漫玩家。回头和皮卡丘对话，还能看到皮卡丘种种可爱的表情。可以捉全以前作品大多妖怪，也为以后的资料篇树立了样本。此外，本作还首次出现了好感度的设定。由于两年多来影视玩具的多方位的加温加之媒体的大力报导，此时的《口袋妖怪》已经拥有了极高人气，该作发售一天内即达成百万销量，其盛况与第一作发售时12万的惨淡景象形成了强烈的对比。其凌厉之势让准备进军掌机市场的SNK亦不寒而栗。

1998年12月18日，任天堂彩色掌机GBC发售，《口袋妖怪卡片》与任天堂新明星瓦里奥一起为新主机保驾护航，在彩色的GB画面与包括“《口袋妖怪》系列”在内的任天堂热门游戏的支持下，GBC以绝对性的优势战胜了刚刚出世的NGP。



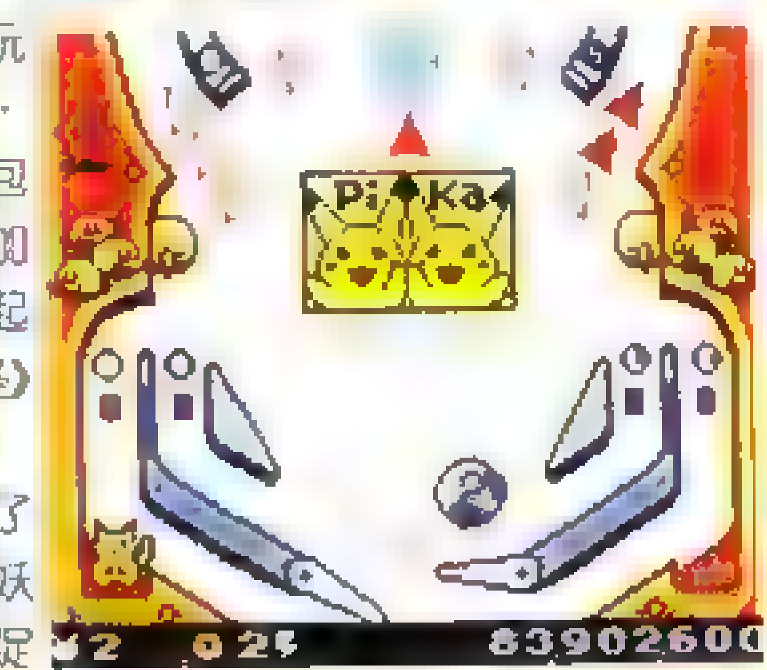
掌机上的披荆斩棘，让任天堂想到了用《口袋妖怪》这款人气作品来提携正陷于苦战的家用机。1998年10月1日，N64平台上的《口袋妖怪竞技场》发售，标志着任天堂的掌机提携家用机的计划正式启动。利用了N64强大的3D机能的本作，让口袋妖怪们在电视屏幕上拥有了华丽的表现。12月12日，N64版第二作口袋妖怪《你好，皮卡丘》、又称《精神抖擞皮卡丘》)发售，由于采用了语音识别系统，玩家可以通过话筒直接和皮卡丘进行对话沟通，这款游戏同样受到了玩家的热烈欢迎。

借由《口袋妖怪》的人气，一直在家用机市场叨陪末座的N64在销量上一举超越了世嘉的SS；在98圣诞期间，掌握着《口袋妖怪》、《塞尔达传说》等数款和GB联机的任氏名作的N64，在北美的销量更是一度逼近已成家用机市场No.1的PS。从此，任天堂开始了家用机市场上的艰苦反击战和掌机市场上所向披靡的称霸战，而索尼粉碎任氏帝国的计划，也宣告失败。

三、[illegible]金银妖怪获全胜 [illegible]石探险[illegible]

1999年1月，正是《口袋妖怪》大红之时，口袋妖怪对战卡片在美国上市后，很快就卖出了24亿张，大大超过了日本16亿张的销量，给任天堂，也给口袋妖怪一个新年开门红。

4月14日，GBC上第一款“《口袋妖怪》系列”游戏——《口袋妖怪弹珠台》发售，虽然仍然不是玩家热烈企盼的《口袋妖怪 金·银》，但游戏包含《口袋妖怪》包括捕捉妖怪在内的众多要素，加上首次使用振动包，使游戏玩起来同样能找到RPG版《口袋妖怪》的乐趣。

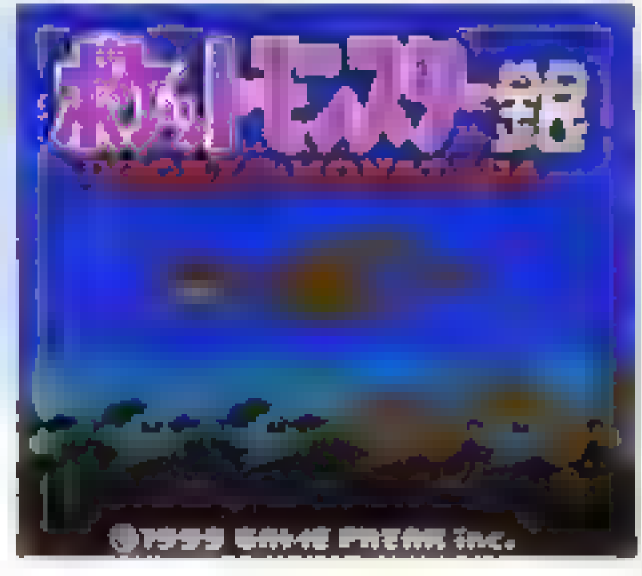


而N64，也由于4月30日《口袋妖怪竞技场2》的热销开了一个好头。1999年6月1日，任天堂在N64上又推出了《口袋妖怪快照》。《口袋妖怪》，继续守护着刚刚恢复元气的N64并促

其热销。

9月、《口袋妖怪》电视动画在英国播出，标志着《口袋妖怪》登陆欧洲，接着，游戏、卡片、玩具相继上市。除了预料中的游戏热销，在日美大卖的口袋妖怪对战卡片也在英国取得了更大的成功，对战卡片的发行销售成为当时非常暴利的行业。

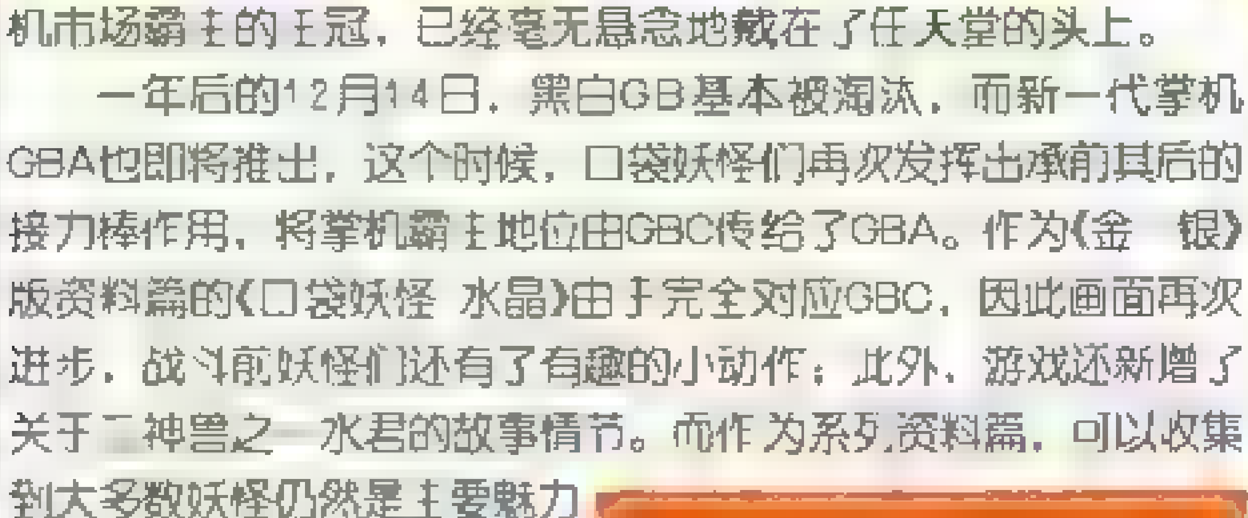
1999年12月21日，让口袋FANS朝思暮想的、同时对应GB和GBC的《口袋妖怪 金·银》终于发售了，新的妖怪、新的系统在GBC彩色的画面上给玩家展现了一个全新的口袋妖怪世界，因此，即使是没有GBC的玩家也能玩到本作[illegible]这款让无数玩家为之狂热的新作，掀起了《口袋妖怪》的第二次狂潮！



虽然GBC的屏幕发色数有限，但比起GB版前作，本作在画面上还是有了飞跃性的进步，不仅展现了彩色的游戏世界，众多的[illegible]有魅力；[illegible]了《口袋妖怪 [illegible]》[illegible]系统，人[illegible]的妖怪[illegible]家更加融入到游戏中，昼夜更替还[illegible]的心理，而交配生蛋这一设[illegible]。

在[illegible]口袋大[illegible]，玩家[illegible]BUG，这不仅使[illegible]满天飞[illegible]趣的配招。同样，[illegible]关的隐藏妖怪也成为[illegible]话题，而[illegible]满天飞，如收集齐全部道具和妖怪后去某路某洞，就有一定几率[illegible]幻；或捉全28个黄金安侬，在某地就有一定几率[illegible]幻。这些条件复杂的传言被众口袋迷们视为救命[illegible]、无数人为了捉到梦幻而与他人用红外线联机、疯狂地在[illegible]转去遇那28只黄金安侬。当投入太多激情的玩家随着[illegible]GBA的热销而逐[illegible]时，无不觉得那一[illegible]美好的[illegible]集齐全部口袋妖怪而不够完美。但这[illegible]不完美的时光，还是让走过来的玩家为之[illegible]回忆投入游戏[illegible]柔和的画面，回忆第一次在游戏中天黑时因条件反射也觉得[illegible]上有了的凉意，回忆与当年朋友交流对战的一幕一幕，还有为了集齐全部妖怪而向着不可能的目标前进的锲而不舍的精神……

[illegible]掌机市场惨败的SNK在1999年5月1日，收[illegible]推出了NGPC，并于1999年末亮出杀手锏——《顶上格斗 SNK VS CAPCOM》，这款由SNK与Capcom两大格斗厂商旗下众多人气角色实现的梦之对决，对众多从街机厅玩过来的玩家们有着相当大的吸引力；而继承了横井军平便携理念、比GBC小得多、薄得多且16位的掌机WS，也是在1999年末发售。当两股新势力崛起时，任天堂的《口袋妖怪 金·银》让SNK、BANDAI与任天堂争战掌机市场的梦想完



全破灭，从此以后，NGPC上再无王牌，而WS更是一蹶不振。掌机市场霸主的王冠，已经毫无悬念地戴在了任天堂的头上。

一年后的12月14日，黑白GB基本被淘汰，而新一代掌机GBA也即将推出，这个时候，口袋妖怪们再次发挥出承前启后的接力棒作用，将掌机霸主地位由GBC传给了GBA。作为《金　银》版资料篇的《口袋妖怪 水晶》由于完全对应GBC，因此画面再次进步，战斗前妖怪们还有了有趣的小动作；此外，游戏还新增了关于三神兽之一水君的故事情节。而作为系列资料篇，可以收集到大多数妖怪仍然是主要魅力之一，整合了红得发紫的《口袋妖怪 金　银》两个版本的本作，长卖热卖自在预料之中。另外，本作也有一个在系列中具有里程碑意义的设定，那就是从《口袋妖怪 水晶》开始，以后每作都会有MM主角了，呵呵……

2001年3月21日，GBA如期发售，从此掌机市场开始从GBC向GBA过渡，在这段时间里，广大玩家就是在《口袋妖怪　水晶》、《勇者斗恶龙 怪兽篇2》等GBC末期大作的陪伴下送走了难忘的GBC岁月，迎来了以GBA为绝对主流的新掌机时代。

四、春风得意难掩是是非非　路途坎坷缘由林林种种

《口袋妖怪》由于任天堂正确的定位以及极为成功的多媒体组合出击，让《口袋妖怪》闻名世界，但也因为知名度太高，一些莫名其妙的麻烦和问题也都统统找上门来。

首先，是来自于色情网站对卡通形象的玷污，当《口袋妖怪》动画片在全球热播之后，一些色情卡通网站便将"黄手"伸向了可爱的妖怪们。而时不时就有某小孩子由于模仿《口袋妖怪》动画中角色而跳楼、吞下口袋妖怪橡皮噎死等这些负面报道，也让任天堂心烦不已。

仅仅是这些小消息也就罢了，但有时，来自于一些社会知名人士和一些国家的讨伐，可就让任天堂不得不严阵以待了。

2000年，英国著名的超能力者尤里·盖勒(Uri Geller)将任天堂告上了法庭，原因是《口袋妖怪》中的64号超能系妖怪勇吉拉与其名字非常相似，连尤里·盖勒得意的超能力"弯曲汤勺"都被任天堂原封不动地照搬了。尤里·盖勒表示，超能力是他的天赋，名字则代表他独立的人权，任天堂未经他允许便将他的名字、能力统统用到游戏中的妖怪上，已经构成了对他个人隐私的伤害及毁谤，因此，他要求任天堂向他本人公开道歉并赔偿1亿美元的巨额赔款……

此波虽平，彼波又起，超能力大师找上门来打官司后，次年来自于阿拉伯国家的禁令，又给意气风发的任天堂和《口袋妖怪》泼了一盆冷水。此次禁令由沙特阿拉伯率先颁布，禁令中禁止《口袋妖怪》相关的游戏以及卡片在沙特阿拉伯销售，官方称口袋妖怪卡片上的一些符号触犯了宗教方面的禁忌，不仅迷惑人民心智，还会让学生们花费大量金钱购买卡片并与他人进行赌博性质的竞赛。对于违反禁令者，将会受到鞭打、吊销牌照、罚款、递解出境等的刑罚。

在沙特阿拉伯宣布禁令之后，卡塔尔的伊斯兰教会领袖紧跟着也颁布了宗教法令，禁止信徒使用任何与口袋妖怪有关的产品及观看《口袋妖怪》动画，当地的伊兰教领袖Sheikh Yussef Qardawi称，口袋妖怪对战卡片及游戏鼓吹赌博，内容上更带有宗教方面的禁忌，这可能会对当地儿童原有的伊斯兰信仰造成冲击，全面封杀口袋妖怪是为了"保护我们的儿童以及他们的信仰、道德、和金钱"。

接着，阿拉伯联合酋长国也开始考虑全面封杀《口袋妖怪》。

对于阿拉伯国家一连串的封杀，任天堂方面迅速作出回应，任天堂官方发言人否认口袋妖怪产品带有任何宗教意味，称所有的口袋妖怪都是一些虚构出来的生物，和神及任何宗教理论均无关系。

这次的封杀事件并非首次，以前，墨西哥基督教会就曾指出《口袋妖怪》是带有"恶魔能力"的游戏；东欧国家斯洛伐克也有机构称游戏对儿童有害无益。

对于任天堂放眼全球的口袋妖怪战略来说，这些事情的影响都不算小，但阻止不了任天堂和《口袋妖怪》的前进步伐。2001年9月14日和11月18日，日版、美版的NGC相继在日本和美国上市，经历了1998年末短暂辉煌的N64终因后劲不足，随着新主机的上市，成为了历史。

五、毁誉参半宝石热卖 旧貌新颜红绿复出

按照以往的经验，《口袋妖怪》新作推出前，会在影视动画里让几个新作的新妖怪出来露露脸，《口袋妖怪 金 银》中便有众多的新妖怪被提前"泄露"出来，在电视动画第一集，《金》版的神兽主角凤凰就出现在剧情结尾；之后波克比又出现在40集结尾以蛋的形态登场；孵出后更是活跃在剧场版动画和电视版动画中；《皮卡丘的寒假》中，马利鼠、布鲁狗登场；1999年的《露琪亚的爆诞》，更是让未发售的《银》版神兽主角露琪亚担当了主角。

在2002年上映的剧场版《水都的守护神》里，拉迪亚斯和拉迪奥斯两只神兽也先和玩家混个面熟，然而剧中的表现却很让人怀疑其实力……

2002年11月21日，在水晶版发售的两年后，GBA版原创新作《口袋妖怪 红宝石 蓝宝石》终于出世。当众多从GB时代就一路玩过来的口袋FANS开机进入游戏后，多少都会有些失望。四年前打开GBC初次进入《口袋妖怪 金·银》时，曾为漂亮的口袋妖怪世界感叹不已，那份感动仿佛就发生在昨天，那时进步实在是太大了；同时，《口袋妖怪 红宝石 蓝宝石》推出之前已有不少《黄金太阳》、《马里奥赛车》等众多画面美丽的游戏，连跟风的《携带电兽》都有了背景画面——这使得玩家很自然地就会对GBA版《口袋妖怪》的画面抱以不小的期盼。

可实际进入游戏后，看到的还是那样二头身的人物、还是那样的房屋，战斗时，竟然各自到没有背景。然而发着牢骚玩了一会，就会发现厂商在细节上是下了很大的工夫的。随风摇曳的小草、走过沙滩留下的脚印以及雨过天晴后水面映出的蓝天白云，都体现了画面独到的精美之处。而二对二战斗和选美大赛可谓是本作的创举所在，前者让游戏战斗更加丰富多变，后者则给玩家以更多的育成、配招选择——作为GBA版原创的《口袋妖怪》，此次两个版本的画面音乐多少有些让FANS失望。更让玩家疑惑的是，以往作品中出现的那些妖怪们，该如何得到？

妖怪级软件总会创造妖怪般的奇迹，在该作销售的十天之内，《红宝石》和《蓝宝石》双双突破了百万套大关。

时间转到了2003年，随着《口袋妖怪

红宝石·蓝宝石》的热销，用掌机人气作品带动低迷的家用机的联动计划也被再次启动。5月30日，第一款对应NGC的"《口袋妖怪》系列"游戏《口袋妖怪收藏盒》的发售，标志着《口袋妖怪》开始带动家用主机NGC销量计划的始动。7月18日，另一款NGC游戏《口袋妖怪频道》也紧随发售，和《你好，皮卡丘》类似，本作的卖点也是与游戏中皮卡丘的互动。而真正重量级的家用机版口袋作品——《口袋妖怪竞技场》直到11月21日才正式登陆NGC。

和N64版的两作《竞技场》一样，本作仍然支持和GBA联动，让玩家培养的妖怪借由NGC强大的机能，进行有自画动[illegible]精彩战斗场面的对战。游戏画面漂亮[illegible]音乐听自然在预料之中。此外，本作还拥有着独立的故事模式，在该模式中，所有的战斗都是二对二，主角妖怪是[illegible]。游戏中还可以捕获一种妖怪，这些妖怪都是被邪恶组织スナッチ控制的[illegible]妖怪，主角同行的MM识别到对手队伍中有[illegible]「妖怪」，就可用妖怪球将其捕捉。当把捕捉到的[illegible]妖怪的[illegible]槽附为零时，就可以去神圣之祠将其净化，净化后的妖怪就完全成为了[illegible]的口袋妖怪。这48种妖怪中，有一大部分是《红宝石·蓝宝石》中未登场的以前版本里的妖怪，除了[illegible]外，还有[illegible]《金·银》版中的神兽。当净化了全部48只妖怪并[illegible]后的[illegible]人战斗，就可以收集《金》版的[illegible]250只妖怪图鉴；如果有[illegible]，在净化完全部妖怪后，还可以在神圣之祠得到[illegible]级的《金·银》版[illegible]。

在掌机上，关于《红宝石·蓝宝石》的[illegible]也从未停止过，[illegible]被玩家们所看好。2003年8月1日，GBA版的《口袋妖怪弹珠台 红宝石·蓝宝石》也同样受到了玩家的喜爱，清新的画面，轻松的音乐以及平常的难度，使人玩这款游戏时有着身心全部放松的轻松；本作中，口袋妖怪和弹珠台游戏融合得天衣无缝，感觉不到一点牵强和附和。捉妖怪和收集图鉴同样让本作了具有了RPG版的《红宝石·蓝宝石》的一些乐趣。

2004年1月29日，在《红宝石·蓝宝石》发售一年多后，GBA第二部正统RPG类《口袋妖怪 火

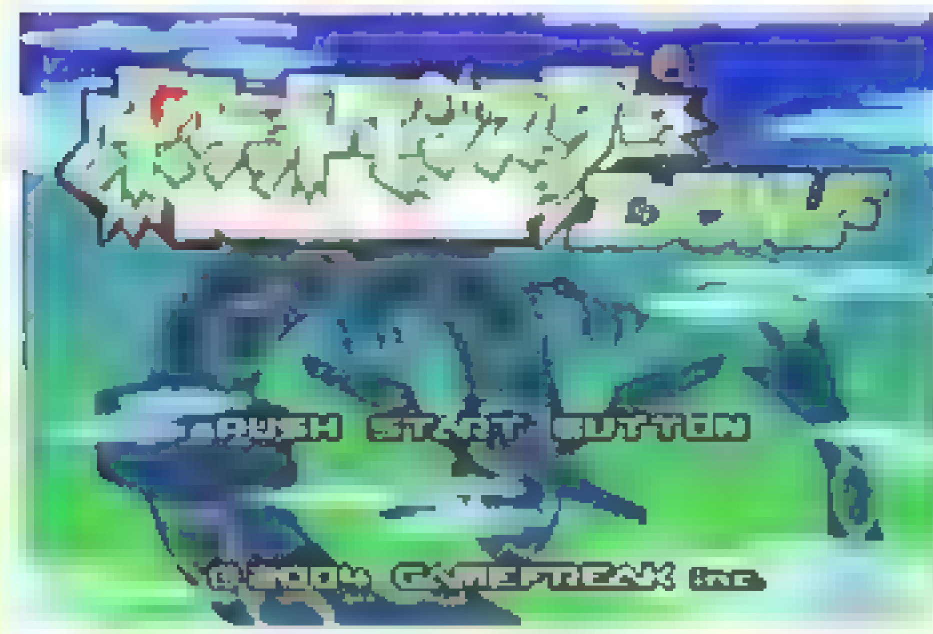
红·叶绿》发售了，该版本是当年GB上初代《口袋妖怪 红·绿》的复刻版。游戏的舞台虽然仍是《红·绿》，但游戏由于采用了《宝石》版的引擎制作，因此本作给老玩家的感觉是即熟悉又新鲜，定点学习系统、挑战机以及二周目新增的七岛，都是本作新增要素，由于可以和《红宝石 蓝宝石》、NGC版《口袋妖怪竞技场》联机交换对战，因此从理论上说，本作发售后，玩家几乎可以收集全除隐藏妖怪之外的全部妖怪。这使得本作与两作《宝石》版、NGC版的《竞技场》成为一个互为依存的整体。

2004年2月1日，发售了4天的《口袋妖怪 火红 叶绿》达成了百万销量！在本作热销的拉动下，GBA和GBA SP的销量也大幅上扬。

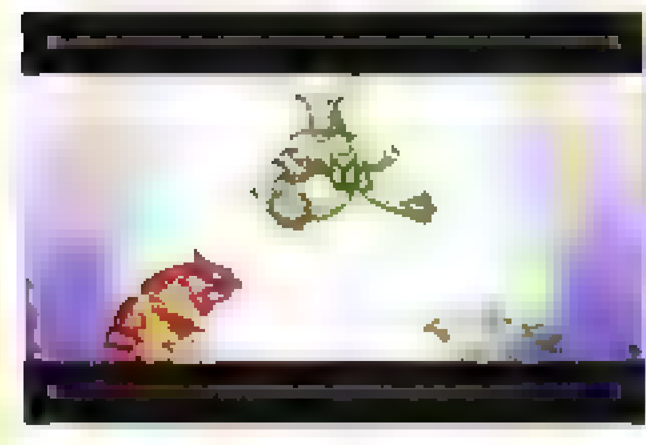
2004年夏，口袋妖怪最新剧场版《裂空的访问者》上映，预购电影票的预约特典便是去《火红 叶绿》隐藏的第九岛的船票，在第九岛上，261号妖怪迪奥希斯正等待着玩家；此外，露琪亚和凤凰也会在隐藏的第八岛上捉到……

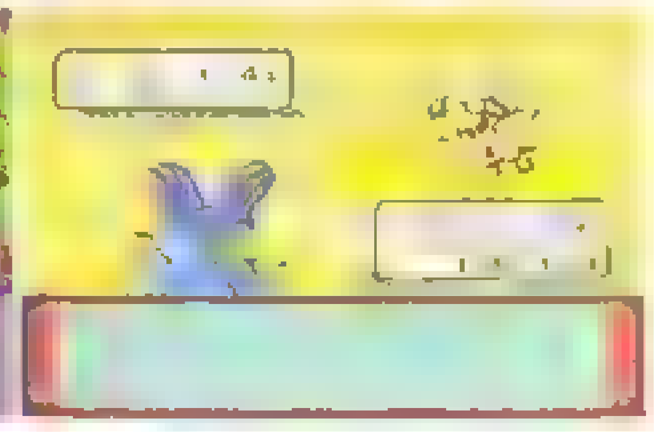
六、山雨欲来天龙新启 硝烟四起精灵争锋

2004年9月16日，"《口袋妖怪》系列"第三部资料篇《口袋妖怪 绿宝石》发售了，作为最新的资料篇，本作不仅强化了定点教学和新增了一副门的战斗新地带，更将众多《金 银》版的妖怪收录进来，可以说，除了仅有的几只《宝石版》妖怪要在《红宝石·蓝宝石》里得到，其他的只要有《绿宝石》和《火红 叶绿》，就能差不多集齐全部妖怪。值得一提的是，本作中不仅仍能去386号妖怪迪奥希斯所在岛屿与收服迪奥希斯，系列一直神秘的151号妖怪梦幻也确定出现在本作中某一隐藏地点。



《口袋妖怪 绿宝石》一路高歌，1个月后，也毫无悬念地达成了百万销量，虽然不及《火红 叶绿》4天达成百万销量的佳绩来得痛快，但在大作爆发的秋季，这个成绩还是相当理想的。

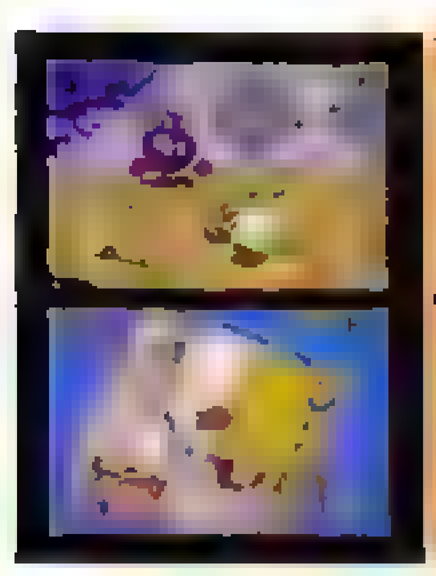


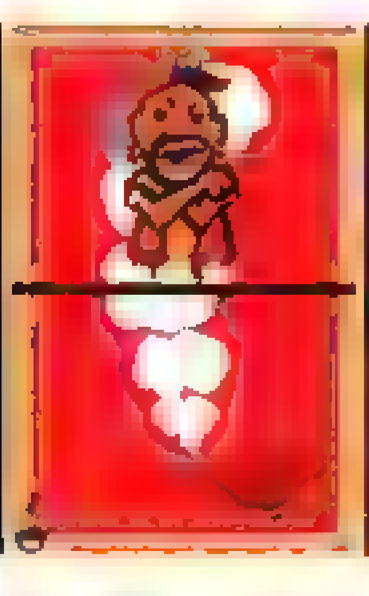


从GB到GBC、从GBC到GBA，直到现在从GBA到NDS，我们注意到，任天堂在新掌机发售前，都会有一款整合了旧机种两个版本《口袋妖怪》的资料篇发售，这些资料篇在掌机的前后任交接中，起着举足轻重的接力棒作用，不仅让任天堂最后在将淘汰的掌机上大赚一笔，也让玩家心平气和地度过新旧掌机更替的过渡期。

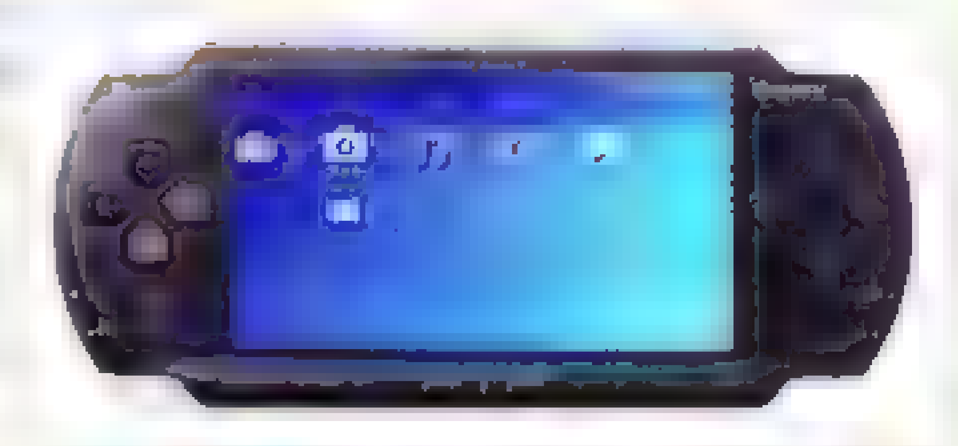
2004年11月21日和12月2日，美版NDS和日版NDS发售，《口袋妖怪 冲刺》作为日版NDS首发

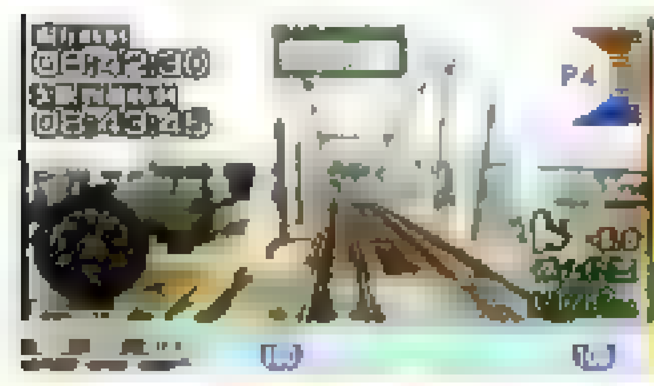
软件之一，和马里奥、瓦里奥一起为NDS护航，加之《大合奏 兄弟乐队》等众多原创游戏，首发阵容堪称豪华。因为这次任天堂面临的挑战者，既不是世嘉这样熟悉的屡败屡战的老对手，也不是SNK或Bandai那样不成熟的热血派。这次的对手是索尼，在家用机市场大败任天堂并数次兵临城下、数次推毁任氏帝国末果的索尼！这次，索尼几乎要倾其所有把任天堂最后的栖身之地占领，从而彻底粉碎任天堂这个统一游戏业界的大敌。任天堂也只能严阵以待，不敢有丝毫马虎。





2004圣诞商战，NGC的销量可以用惨淡来形容，但任天堂全部主机的总销量却是遥遥领先于对手。比起初期供货严重不足的PSP，圣诞商战即突破了百万大关的NDS更是首战告捷。但索尼不是Bandai、SNK，PSP魅力也远非NGPC、WS可比。当索尼解决出货量问题后，掌机大战将会全面拉开。决战时刻，谁也不敢保证PSP还会不会祭出当年《最终幻想VII》那样足以左右局势的软件一招平天下；同样，也没有人知道《口袋妖怪》这款看起来平平的游戏魔力究竟有多大。一旦NDS版的《口袋妖怪 钻石·铂金》推出，为出货量困扰的PSP还会不会被任天堂重演1999年末一款《口袋妖怪》秒杀NGPC、WS两部掌机的历史。





从1996年至今，《口袋妖怪》已经走过了9年的历史，许多9年前在《口袋妖怪》陪伴下的玩家已经由少年长大成人，因为年龄及学业事业的关系，很多人离开了《口袋妖怪》，同时，又有更多的孩子们加入到口袋FANS行列之中。在笔者收笔时，忽然觉得那些看起来可爱的、诞生于任天堂危难时期的《口袋妖怪》，担负着太多与其可爱外表极不相符的重任。NGC版、NDS版两个版本的《口袋妖怪》的公布，令玩家欢呼不已。而这些可爱妖怪的，它们的成败将直接关系到了任氏帝国的生死存亡。市场无情，玩家有心，作为一个《口袋妖怪》爱好者，笔者只能记下这段历史，记下《口袋妖怪》9年来走过的并不平坦的路，并祝《口袋妖怪》明天更好！

文 马修

鸡年抱新机

——春节掌机购机指南

不知道进入寒假后大家都有没有拿到心仪的掌机，如果还没有，就趁着春节能收到长辈的压岁钱和公司分给的红包，宽裕地买一台吧。以前购买掌机，只要注意别被JS调包了电池或被骗买个二手机就行，但进入2005年，掌机市场也变得复杂起来，新来者NDS春风得意，PSP魅力难挡，而GBA SP经过一年的大作轰炸，仍然保持着不低的人气。业界多变，非我辈预料得到，买上心仪主机和心目中的游戏，才不妄花了那成百上千的血汗钱。

NDS被任天堂官方定义为家用机、掌机以外的“异质主机”，从玩法（触摸屏）到体积，表现得也确实够异质。即使如此，NDS也仍然符合掌机“捧在手里玩”的特点，因此我们就把它归在掌机范畴里了。

任天堂在掌机方面从来就不缺乏大作捧场，此次首发阵容堪称豪华，既有经典续作，也有原创佳作，凭着马里奥、瓦里奥等这些人气角色，NDS在2004年末圣诞商战一举突破了百万大关。而发售表上强有力的后续软件队伍，也给了支持者以希望和信心。

主机

从GB做到GBA SP，任天堂积累了众多关于掌机的制作经验。比如保证充足的用电时间，抗摔击，还有从GBA SP开始改进的用金属片导电按键替代胶皮按键以防止因为胶皮破裂而将主机大动手术。总之，任天堂的掌机硬件质量是相当过硬的，但也这不代表买NDS就可以痛痛快快地付了钱走人，因为NDS同样要面临所有液晶屏幕必须面对的问题——坏点。

坏点分亮点和暗点，以现有的案例看，坏点主要体现为亮点，暗点虽未听说，但也不等于没有，因此买时也要注意检查。一般的检查方法，就是在黑色画面下检测亮点，在白色画面下检测暗点和屏幕内的灰尘。

NDS的坏点检查起来非常困难，无论是开机后短暂的白屏时间，还是进入一些游戏后画面切换时短暂的黑屏，肉眼都很难在这么短的时间内捕捉到小小的坏点；最可行的方法就是将全黑和全白的图片转换为GBA格式后拷进烧录卡插到NDS上，分别对上下屏幕进行检查，但NDS运行GBA游戏画面时，游戏画面周围会有一圈无法显示的黑区，如果这一圈黑区的某处有坏点，用该种方法可就检测不出来了。目前并没有完善的NDS坏点鉴别方法，用以上方法多试试，没发现什么也只能作罢，即使后来发现1个半个，不影响游戏也就算了。

▲运行GBA游戏时，NDS屏幕周围的一圈没有显示画面。

购买NDS还要谨防电池是否被调包，市面上出现了组装电池也不是一天两天了。组装电池的使用时间只有原装电池的3/4，虽然整体风格上模仿美版NDS电池，但无论是做工还是颜色，都可以看出厂商生产其目的并非是要鱼

目混珠，但JS照样会在这上做文章。而且玩家买机器时，卖方不会让没达成交易的买方去拧电池盖螺丝，因此惟一的识别方法是看看电池盖螺丝是否被拧过——更主要的，是去找可靠的信誉好的商家。

▲NDS组装电池(左)和原装电池(右)，从色泽上即可分辨出来

下面的要说给准备以后买机的玩家。因为过几个月会不会有二手机，会不会有NDS机壳，会不会有NDS翻新机，谁也不能肯定，现在就先给各位提个醒吧：新的NDS进入游戏前，会先进入到新机开机画面，强制玩家设定主机，包括名称、时间等；但将NDS电池拆下再装上，开机后还会被要求设定——即使您以前已经设定过了，因此日后注意是否有新机开机画面前，先检查一下电池盖螺丝是否有被拧过的痕迹。另外，日版NDS和日版GBA SP一样，说明书封底铭牌上的序列号和主机背面铭牌序列号完全相同，一旦发现主机背面铭牌边缘有翘起或说明书有些旧，就说明机器必为翻新机——虽然组装机尚未登上，但我们先在此给准备以后买机的玩家先提个醒。（注：美版NDS说明书封底没有序列号。）

周边

NDS包：像NDS这样的体积，揣在口袋里不现实，因此NDS包还是要购入一个，国内不少组装包质量都不错且价格便宜，可以考虑购买。

电源：NDS的日版、美版都是110V电源，因此各位买了NDS千万别一高兴就直接插上充电。买机时别忘了带一个220V–110V的变压器，也可以买个GBA SP用的220V仿原装电源直接替换掉原装的220V电源。目前，市面上常见的220V–110V的变压器和220V仿原装电源质量都不错，前者价格10元到20元不等，后者价

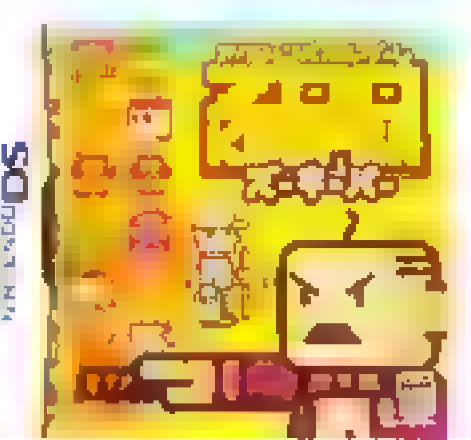
格则在30到40元之间——当然，如果您有现成的GBA SP用的220V–110V变压器、220V仿原装电源或USB端子充电器等，就不用再浪费了，因为**GBA SP和NDS的电源是完全通用的。**

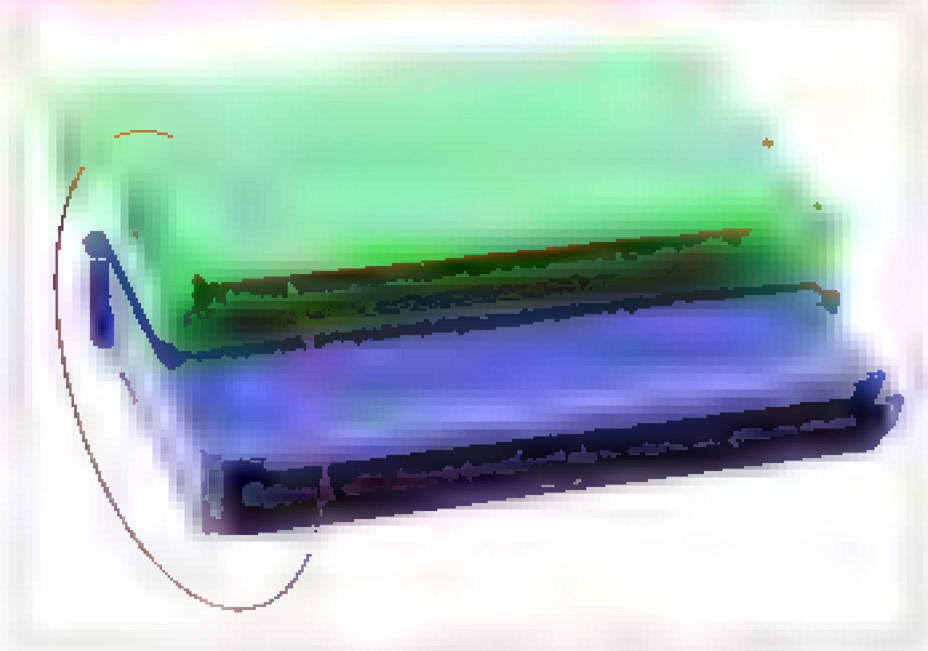
春节前，NDS价格的下跌进行了短暂的停顿，主机加一张NDS游戏的捆绑式销售的平均价格在1600元左右。而由于地区不同，价格也会有或上或下的差异。

游戏

NDS首发软件不少是任天堂自己的看家大作。如《马里奥64DS》、《瓦里奥制造 摸摸乐》、《口袋妖怪 冲刺》等，其中《马里奥64DS》难度比较高；《瓦里奥制造 摸摸乐》和《为你而死》是两款风格完全不同的小游戏合集，前者注重恶搞，后者则极度暗淡，都是充分应用到触摸屏的好游戏，如果身边志同道合的玩友很多，买一盘《大合奏！兄弟乐队》吧，大家一起合奏的感觉非常爽，至于《口袋妖怪 冲刺》，不是口袋FAN可以不必考虑。此外，对于懂日语的玩家来说，《天堂独太》也是款相当不错的作品。

另外说一下用NDS玩GBA游戏的情况，首先必须说明，NDS玩GBA游戏没法进行联机，因为NDS没有联机线插口。如果没有GBA或SP，买烧录卡也避免一下那些直接插主机上的烧录卡，如GBALink ZIP、XG2T等，因为这些




▲注意看SC卡与普通GBA卡的卡口区别

烧录卡都要插在主机的联机插口上实现烧录；买烧录卡还要[illegible]，用CF卡装载游戏的SC卡，也用不到NDS上，因为SC卡插不进NDS，[illegible]，NDS是玩不了[illegible]游戏的。

PSP篇

[illegible]PS家族[illegible]的掌上新[illegible]，时尚的外形、16[illegible]的大[illegible]的可视角度、清晰的音质以及丰富的多媒体功能，足以吸引每个家[illegible]PSP的掌机玩家、非掌机玩家甚至非玩家；而SCE与众多游戏厂商亲密的合作关系，使PSP在游戏资源方面也非常乐观——可以说，PSP绝对有着人见人爱的魅力。即使不算游戏，官方公布的价格与如此强大的多媒体功能相比也是物超所值的。然而PSP却受到图形芯片供应不足导致出货量严重不足，最终错过了2004年圣诞商战的大好时机。

主机

PSP的魅力就不说了，亲眼看了就会心痒。下面就说说已经总结出来的PSP的问题：屏幕坏点、UMD光驱损坏、光碟和记忆棒无故弹出、类比摇杆损坏或脱落、残像、□键按下时缺乏力度等等。

由于存在以上诸多问题，马修也先劝已对PSP垂涎三尺的各位，将PSP迎取回家前，一定要确保它的质量完好。更不要邮购，即使不碰上骗子，被寄回个有这样那样问题的PSP够受的，即使店方给换，一次次地邮寄、跑邮局、打电话、付邮费等的折腾也很浪费感情。接下来就来说说那些问题及如何识别。

首先要说明，残像问题是PSP的先天不足，没法避免，但也不像GB那样严重。即使像《火影忍者》的预告片中那样高速的动画，也没有残像。但是《[illegible]龙战影AC.D》残像[illegible]，[illegible]的《真·三国无双》和《山脊赛车》几乎感觉不到残像。

▲[illegible]

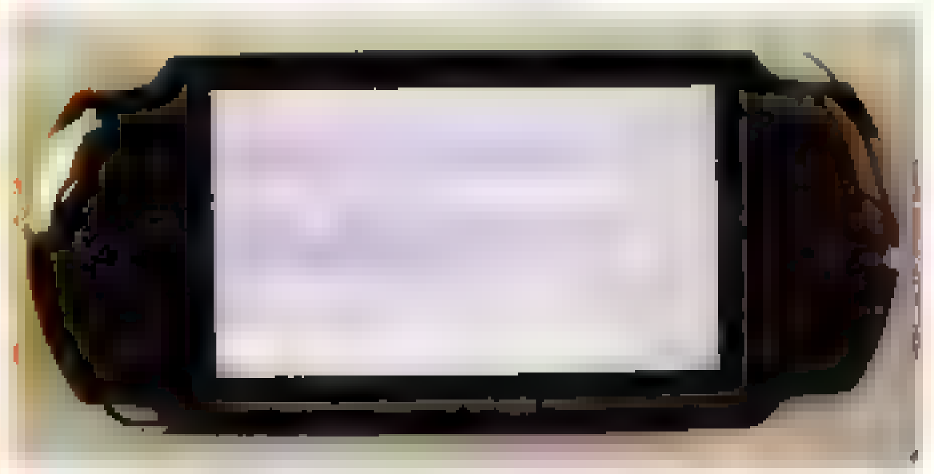
如果你买PSP试机时[illegible]键按起来觉得软而无力，[illegible]，[illegible]PSP[illegible]不会怎么[illegible]PSP[illegible]。[illegible]键[illegible]不[illegible]，[illegible]的按键，我们会[illegible]，□键对应的胶皮所在位[illegible]了[illegible]□键胶皮的位置是有[illegible]PSP[illegible]解决[illegible]解决，就不得而知了。实际上，[illegible]键[illegible]大多数[illegible]的不会是按下去的手感，对操作影响并不大，但这个[illegible]处您还是要时刻记得，不然哪天你发现这个按键已经到了反应迟钝的地步，就[illegible]了。

至于坏点、光驱损坏、UMD舱闭合不严，都是开机试机后即可发现的。先放入游戏扣上UMD舱盖时留意舱盖关闭时咬合得是否紧密，正常的舱盖扣上时会发出微小但清脆的“咔哒”声，按着舱盖的手指会感到一下锁合后的轻微振动。打开机器，开机画面过后便会进入读盘时间，读盘时画面全黑，根据游戏不同，读盘时间也会不同，而玩家要做的，就是在这十秒或几十秒的时间内细细观察屏幕是否有亮点。如果您发现读盘时间过长，就重新关机开机一次，若数次都是这样，就换台机子吧

光驱可能有问题。（注：正常情况下，在电量很低时，也有认不出碟的情况发生，但新机

的电池都留有差不多一半的电量。）

读完盘就进入了游戏，别着急玩，先在设定→日付と时刻设定→日付时刻的选项中，将月份调成1月，虽然此时背景不是纯白，但这样的底色，也足以让屏幕中的灰尘及暗点暴露无遗了——如果您手头有记忆棒，更可以将一张16：9的纯白色图片拷入记忆棒，之后让PSP全屏展示这张白色图片来检查暗点。



▲这个画面可以轻松地找到PSP的暗点及灰尘。

之后在ゲーム→UMD选项回到游戏中试玩一会，试玩时要注意三件事，一是感觉一下摇杆的弹性，有问题的摇杆的弹性会较差且比较松动；同样也试一下是否会在玩时自动"飞盘"——玩时注意不要将手指搭在碟舱开关上，不然UMD飞出去连你自己都说不清是自动飞盘还是人为飞盘。

买了PSP后，自然要好好爽一番了，不过玩得高兴时也别忘了呵护您的PSP。首先就是按键不要按得太猛，包括胶皮位置偏心的□键在内，PSP所有按键都是胶皮导电，而胶皮按得猛了久了就会出现胶皮裂开的情况。PSP换按键胶皮可不像手柄，里面坏了任何一个地方都要大动手术。还有要注意的就是每次玩都注意别把手指搭在碟舱开关上，"飞盘"虽然不像网上BT得那么夸张，但读取数据时盘飞出去也是属于非法操作。

周边

各位对PSP志在必得的玩家请先做好决定，买豪华版装还是普通版装，豪华版比普通版多了音质不错的非常漂亮的白色线控耳机、柔软的海绵包和32M的记忆棒。豪华版比普通版约贵出400~500元。豪华版的耳机音质相当

▲国产组装的PSP包

于市面100元左右耳机的音质，但带有线控；那个柔软的、绝对不磨机器的海绵包目前也是单买不到的。而记忆棒倒是到处有卖，一般国内卖最低容量的64M记忆棒价格在100元左右。

而关于PSP的周边，目前国内只有国产的PSP包，买了豪华版的玩家当然可以无视，普通版玩家选择包时一定要注意，不要被包划伤了屏幕或机身。这种包的售价各地不一，从10多元到30多元都有。

最近，PSP的日产保护贴也出现在市面上，这些保护帖具有透光性好、防反光、不余残胶及耐磨度高的特点，不过价格也高，大约在50元左右。

另外，不论您买的是豪华版还是普通版，都别忘了买一个读卡器(除非您的PSP只用来玩游戏)，这样您就能把电脑里的文件拷到记忆棒中，借由记忆棒使PSP实现多媒体功能。一般的多用途读卡器价格为50~60元。还可以用迷你USB线，价钱顶多10元，不过使用迷你USB线时，必须要开着PSP。

还有，如果您买的是普通版或豪华版32M的记忆棒容量满足不了您的需求，可以再买个记忆棒，32M的几乎没有，64M非常少见，常拷一些大文件可以考虑512M的记忆棒，SanDisk牌子的512M记忆棒行货价格要1000多元，但水货只要600多元就可入手。

游戏

PSP首发软件中的主打大作是《真·三国无双PSP》和《山脊赛车》，其中《山脊赛车》无可挑剔，对于喜欢赛车游戏的玩家来说，本作绝对是目前掌机赛车游戏中的极品，乃上上之选；《真·三国无双PSP》则是动作玩家的热爱，不过本作视角有些问题，就是被人从身后打倒后起身时，完全看不到身后的人，非常被动，但小瑕不掩大瑜，能在掌机上玩到原汁原味的《真·三国无双》，已经够让人兴奋了。此外，《装甲核心》、《恶魔战士》、《潜龙谍影ACID》等也都是不错的作品，而预售名单上，也有着《永恒传说》、《电车GO！》、《GT赛车》等让人心动的作品。

目前，PSP销售方式仍以豪华版套装与一款游戏捆绑销售为主。受春节影响，PSP和PS2一样提升了少许的价格，各地价格会有所不同，平均价约3300元。但年后，还会继续降价。

GBA & SP篇

文 Hongkong

2004年，任天堂在GBA上的大手笔让人震惊，几乎旗下每部经典系列都推出了新作，加上《逆转裁判3》、《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》、《约束之地》、《续·我们的太阳》等第三方动作，GBA的热潮一浪高过一浪，即使在NDS、PSP主机推出后的圣诞商战，GBA SP仍取得了骄人的销售成绩。更关键的是，国内已经推出了大陆行货版的GBA SP——小神游SP！

主机篇

和以往不同，2004年由于大陆行货版的小神游GBA和小神游SP双双上世，使玩家购买时就减少了不少风险，但神游公司的销售网点仅覆盖32座城市，而其他的城市的游戏店，玩家还要做好防止被JS黑了的准备。

首先是针对小神游SP及所有SP用户的注意事项——购机前，最好先向朋友借张烧录卡，拷进全黑和全白的两张图片，这样就能非常细致的找到屏幕上是否有坏点了。

当检查坏点这步确认无误后，如果您在购买小神游SP，那么恭喜你，可以和BOSS一手交钱一手交货了，再有什么问题，就直接致电神游客服热线(86-512)62883599或发Email到客服信箱iQue@iQue.com。

如果是普通的GBA SP，那我们就继续鉴别它是否是翻新机，具有以下特点的，必为翻新机：

1.机身背面铭牌上序列号与说明书封底的序列号不同(美版GBA SP说明书封底没有序列号)。

2.铭牌边缘卷起。

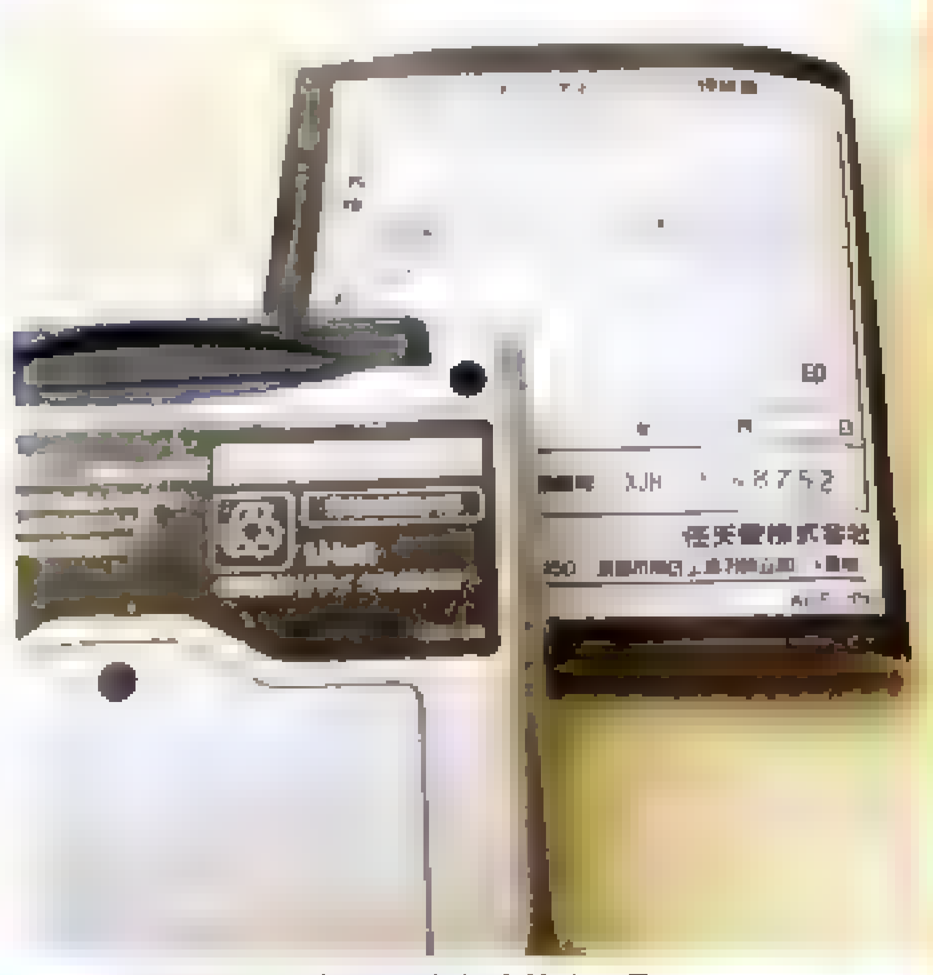
3.铭牌和说明书旧了或有磨损。

4.主机正面"Nintendo"标识的标牌边缘有被撬过的痕迹。

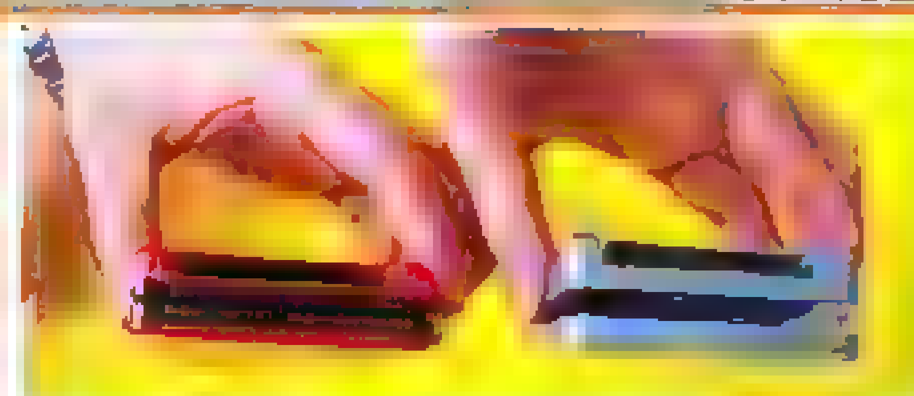
5.翻开机身后，屏幕周围的5个堵片的边缘有被撬被挖过的痕迹。

6.插卡槽的金属板有明显的拔插痕迹。

7.联机线插口及电源线插口内壁有灰尘沉



▲主机序列号与说明书封底的序列号。


▲平持SP下机身时 左为原装机 右为翻新机。

▲平持SP上机身时 左为原装机 右为翻新机

积，插口中间端子上 [illegible] 痕。

8 B键比A键按下的 [illegible] 松

[illegible]

11 [illegible]

间接缝 [illegible]

周围的机 [illegible]。

11 开合 [illegible] 平持上下机身时， [illegible] 比较大。 [illegible]

当然， [illegible] 也 [illegible] 入 [illegible] 也相当中 [illegible]

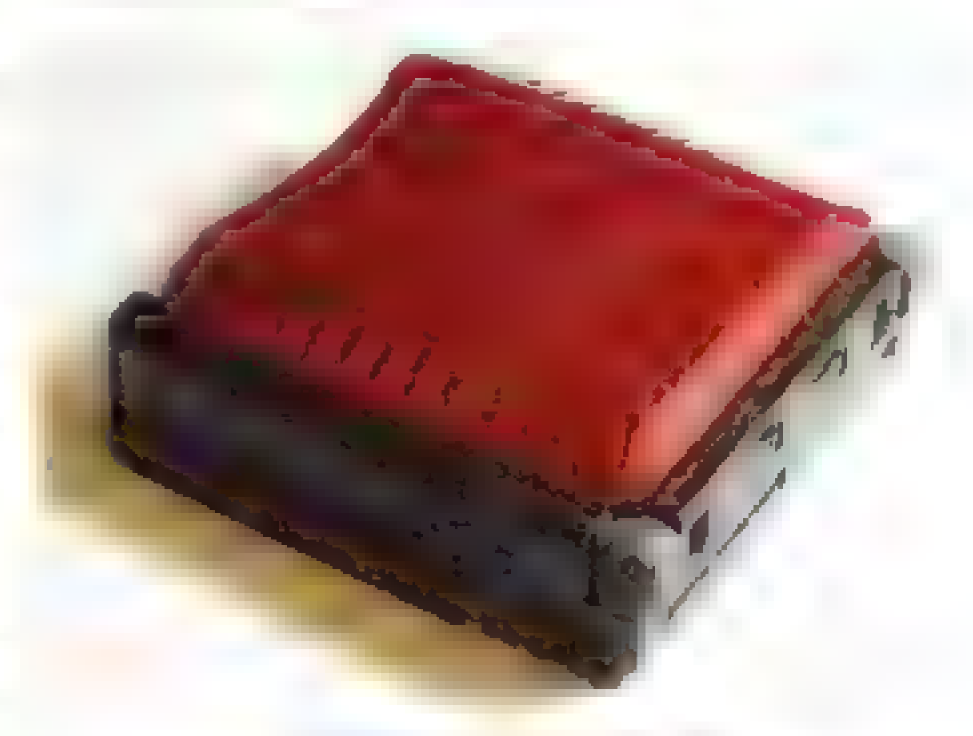
至于GBA，不过比S [illegible] 但屏幕很暗，如 [illegible] 00元 [illegible] 以考虑购买GBA的。但当 [illegible] A新机器在国内已经非常难见，保险起见，除非有行货的小神游GBA卖，否则还是多攒100元买GBA SP吧。

周边

▲组装的SP用包。

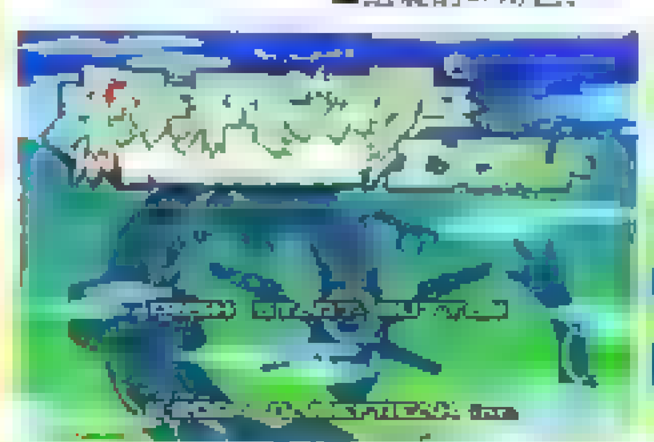
小巧的SP和GBA，实际并不需要多少周边，一个包用来装机器，一块擦屏布用来清洁机屏足矣。如果想 [illegible] 长的游戏时间，国产组装的大容 [illegible] 是很好的选择，如小 [illegible] 电池 [illegible] 1800mAh电池，但这些电池容 [illegible] 大 [illegible] 也大，用在SP上 [illegible] 会使SP变 [illegible] 用 [illegible] 的包都不错。 [illegible] 机 [illegible] 是否会 [illegible] 本 [illegible]《掌机王SP》就会送 [illegible] 每人一块。（笑

▲本期赠品——屏幕清洁布


▲装好小蜜蜂电池的GBA SP

烧录卡也可以考虑弄一块， [illegible] 256M或更大，因为不少128M汉化游戏汉化后容量都大于128M。以下是笔者推荐的 [illegible] 价格的烧录卡：EZ2PS、GBALink ZIP II、XG2T、MAGIC，这些都是品牌级的烧录卡，2004年还涌出的更多的烧录新星，想了解它们，请参考以前《掌机王SP》的介绍。

游戏上，1000多款GBA游戏中的大作数不胜数，想了解今年大作，请看本辑《GBA日版游戏最强年鉴》！



N-Gage&QD篇

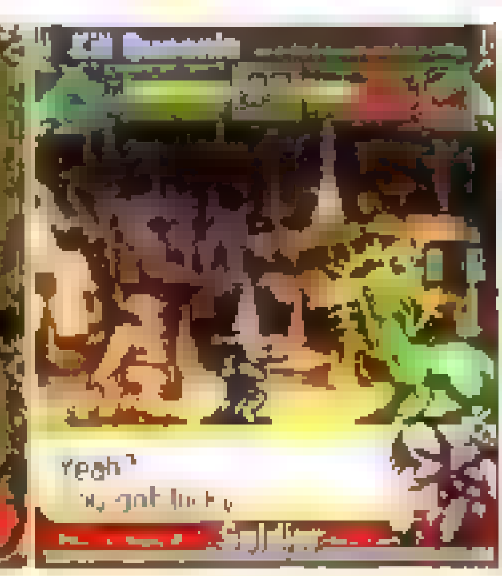
文 LIKY

诺基亚的游戏手机N-Gage(以下简称NG)以及N-Gage QD(以下简称QD)相信还是有不少人关注着，毕竟集合了游戏和手机两大功能对很多人来说还是有相当吸引力。大陆行货QD已经于2004年11月底发售，标准售价为2380元，不过不到一个月时间，价格就开始回落，目前深圳地区2250元就可以买到。行货QD的全套配件包括主机一部，充电电源一个，1070毫安时的BL-6C电池一块，配套光盘一张，另外还有一张64M的MMC卡，里面预装了三款游戏以及多款软件。而水货QD的配置与行货没有太大差别，一般都是带一张游戏卡，价格在1600元左右。国内水货QD主要分为欧版和港版，通过刷机达到了简体显示的目的，同时也有中文T9输入法，使用上与行货没有太大差别。一般来说，港版QD要比欧版QD贵三四十元，据BOSS介绍港版刷机的效果要比欧版稳定一些，出现"白屏"的几率很小。

再说说NG，目前NG已经停产，不过市面上还是有少量存货，如果想出手的就得抓紧了。国内的NG当然全都是水货了，目前最低价格约在1500左右，NG全套包括主机1部，充电电源1个，850毫安时的BL-5C电池1块，USB线1根，专用耳机1个，耳机转接线1根，配套光盘1张。

相信大家都有这样的疑问，到底是买NG好还是QD好？其实这个问题很难回答，也是很多人始终论战不休的话题。QD比NG小巧，完全中文的系统，屏幕更亮，可支持MMC卡热插拔，但是却不具备NG的立体声MP3播放和调频收音机功能，可以说两者各有特点。不过，作为LIKY个人还是比较推崇NG，以前NG最大的硬伤就在于没有中文系统，但是现在NG已经在国内众多手机高手的热心研究和无私奉献下完美地显示中文，并且同样有中文T9输入法，可以说，目前NG在中文化方面一点也不逊色于QD，只不过，想让NG实现这些，你得去网上下载专门的字体、输入法等，需要有DIY精神，对于新手这就显得困难一些，而如果你选择QD，当然就免去了这些麻烦，无论是行货还是水货，买回来就能用。

当然，真正如何选择，还是看玩家自己了，以上只是建议。不过，无论是买NG还是QD，大家以后都要多多支持"N-Gage ZONE"哦，一起来分享心得。



写到这里，关于掌机的购买指南也就告一段落。在春节前，游戏机即使不涨价也不指望降价，但早买早玩是不变的真理。以上购机注意事项，只是一些建议和参考，买机时的具体事项还要各位多观察多留心。因此在文章结束时，再申"本文仅供参考"，并提醒玩家，货比三家除了要比价格，还要比商家的诚信度。当然，商家口碑再好，玩家购买时也别忘了索要购买凭证。最后，祝大家春节愉快，早日与心仪的爱机相约。

硬件短消息

文 马修&KDR
编 马修

经历了一个短暂的空档期，关于PSP和NDS的周边和消息又开始多了起来，众多著名的周边厂商也开始针对PSP和NDS推出周边。各位掌机爱好者升级到PSP和NDS是早晚的，无论何时入手，都先关注一下周边吧。

掌机屏幕清洁套装

著名的周边厂商HORI发售了掌机屏幕套装产品，可以用在GBA、SP、NDS、PSP、手机、PDA等等各种屏幕清洁上。套装包括屏幕清洁液、边缝清洁液、擦屏布、边角擦拭布、毛刷、棉签等工具。能够给自己的爱机的屏幕进行一次彻底的清洁。

HORI的PSP屏幕保护帖

HORI是著名的周边厂商之一，在推出NDS的屏幕保护帖后，又针对PSP的屏幕特性推出了两种PSP屏幕保护帖，这两种屏幕保护帖和NDS贴膜一样，两款都由特殊的硅胶层来粘贴，且取下后不留残胶，并可反复使用，同时也都具备防刮防磨的硬质保护层。第一种保护帖和NDS上屏幕所用相似，具有防反射层，以减轻荧幕反光的问题；第二种则具有防窥视功能，由于PSP可视角度极其大，便有了这款将将可视度角限制在90度内的屏幕保护帖，这样玩家在PSP上所显示的内容就不易被他人看到了，但这种屏幕保护帖的透明度较差，仅为原来的80%左右。

PSP第一批专用周边即将发售

由于买PSP的玩家大多买的是豪华版，因此周边方面一直未见起色，如今，SCEJ终于宣布将在2005年2月1日开始发售PSP的第一批专用周边——PORTER系列。这一系列包括挂包、钱包、腰包、手提

袋等。这些周边将使PSP的携带非常方便且非常安全，还能装UMD在里面。酷酷的PORTER系列的造型很抢眼，这批周边从1月14日开始在官方网站接受预定，在官方称这批周边初回出数量不多，要购买的话就早点下手吧。

游戏机看电视，PSP TV即将到来

据称，索尼正在开发一款能够使便携式电脑和PSP能够接收广播电视信号的软件，通过该软件，用户的产品将拥有"place shifting"功能，使得产品通过互联网络接收存储于异地的节目内容。

如此，PSP就成了一个将成为一个电视接收器，不过索尼方面并没透露该软件的价格及发售时间，但会在北美率先发售。

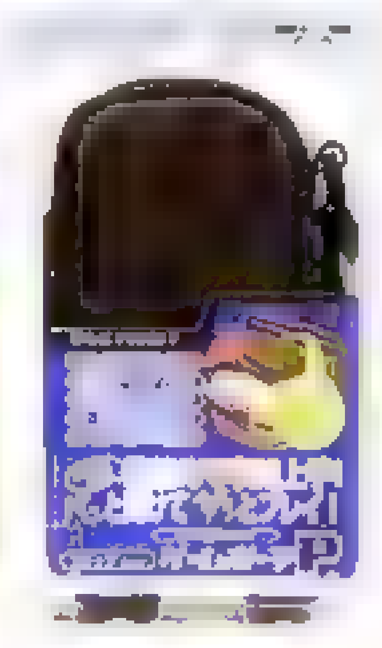
GameTech的屏幕保护贴

GameTech公司一直致力于各种游戏机周边的开发和制造，在新掌机NDS和PSP相继登场后，GameTech也及时跟进了针对两大新掌机的周边。

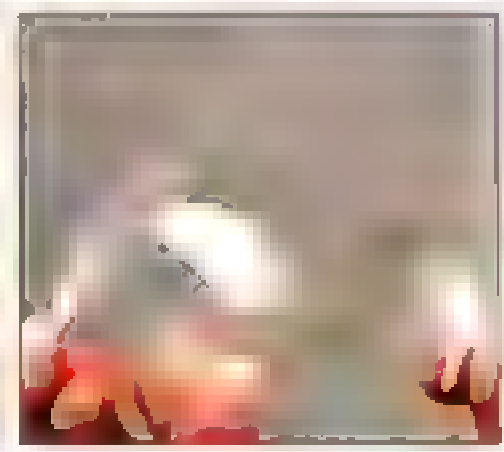
▲GameTech的NDS屏幕保护贴 用过的朋友评价是"感觉不错"

▲NDS网眼包　里面有固定NDS的带子和放NDS卡　GBA卡的夹层

▲双支装和单支装的NDS触控笔，看起来硬度应该和NDS原装笔差不多。



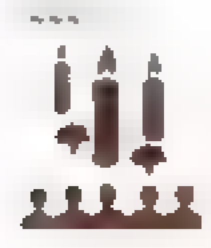
▲PSP包，和NDS包一样有固定主机的带子和放置UMD的夹层

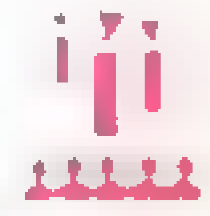


◀▲PSP屏幕保护帖　和HORI第一种PSP保护贴一样具有防反射层。

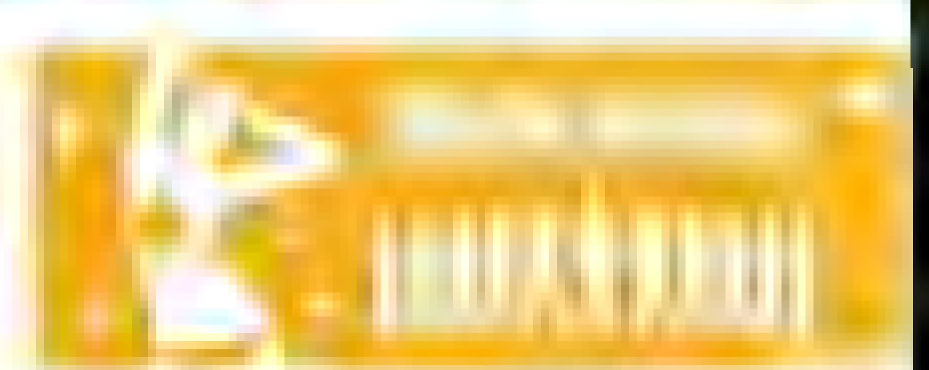
喧哗的《为你而死》主题周边

《为你而死》虽然和《瓦里奥制造》都是小游戏合集，但玩起来却有完全不同的感觉，极度夸张和极度喧哗是《为你而死》的一大特点。此此SEGA推出了四款《为你而死》主题的周边，也体现了喧哗这一特性：





▲加热后（倒进热水后）杯子上图案会变成红色的变色



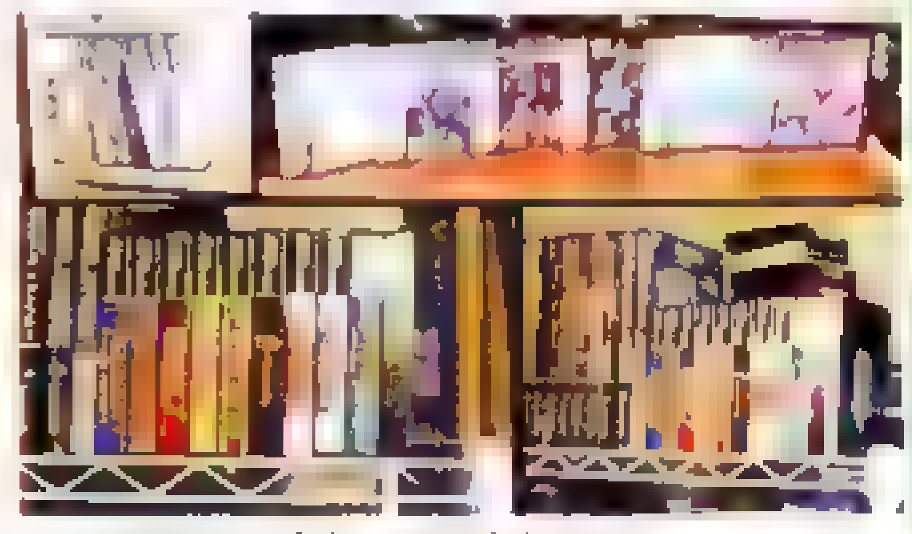
▲印有此heat尾女郎和兔子团的棉质运动毛巾

▲橙色的NDS包，印有女主角迷人的背影。

▲带有《为你而死》喧哗[illegible]。

NDS卡盒改GBA卡盒

美国玩家的DIY思维是出了名的，经常会弄出些惊人的创意。一位美国亚特兰大的学生，则发起了一项将自行扫描、修改后印制的



▲仔细看那些GBA卡盒，是NDS卡盒改的哦。

GBA游戏封面放上空的NDS卡匣空盒的改造计划，让只有装在纸盒里的GBA游戏卡也享受一下硬壳收藏的待遇。在他的网页上，还放了一些经由他改造后的GBA卡盒的照片。结果这一计划还真吸引了不少玩家的目光，很多人都对这个盒子改造计划感兴趣。他们还特别在网站上开设了一个专区以供热衷此道的人一交流。

专区里不仅有相关的商标素材和封面素材，还提供了教学说明，现在他们的网站上已经有100多种改好的GBA游戏封面供玩家打印后放到空的NDS卡盒上使用。

其实，能够做NDS卡盒封面的，还只有欧版美版那方方正正的GBA卡盒的封面才适合，至于空的NDS卡盒，在美国任天堂官方网站就有销售，单个买1美元1个，5个4美元，10个7美元。有兴趣的玩家们可以去他们网站参观一下：http：www.snackbar-games.com

▲修改好的GBA封面。

玩家DIY的NDS彩壳

又有彩壳机欣赏了！鼓掌NDS目前只有银白色这种外壳，但DIY能力强的朋友并不满足。我们先看看国内的DIY水准(左图)，以前"短消息"曾放过SP的彩喷热压技术如今终于支持了NDS的彩喷了，怎么样，很有中国特色吧？（笑）二面喷55元；整图喷60元，喷一次时间约1小时左右。接下来，我们再来看一组国外玩家DIY的NDS彩壳：

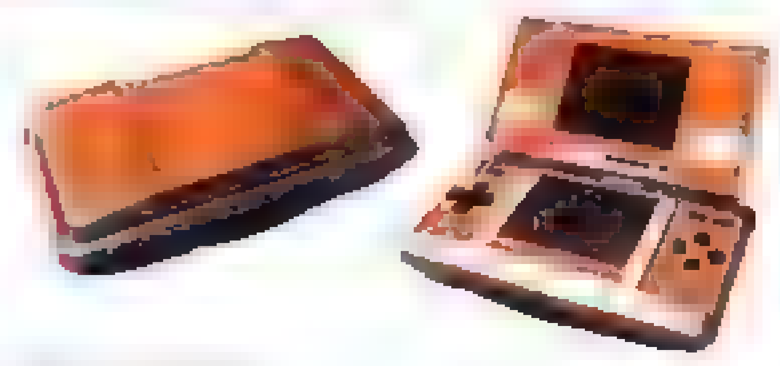
▲酷酷的黑色NDS

▲透明风格？

▲NES(美版FC)风格的NDS。

▲肉体的诱惑

▲幻想主题风格的彩壳


▲潮湿感觉和木质感觉的彩壳

掌机软件2004大盘点

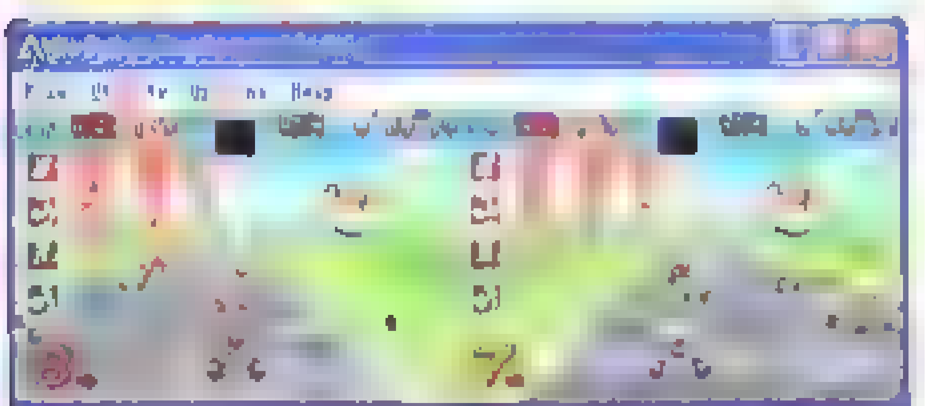
文 小超
编 马修

大家看到本期《掌机王SP》的时候，应该春节将至了。小超在这里先拜个早年。(^_^)虽然去年年末NDS和PSP两大新时代掌机相继发售，但仍遮掩不住2004是GBA年这一事实 可以说，这款任天堂的32位掌机在2004又度过了辉煌的一年 且不说游戏方面，单软件就有“SNESAdvance”“GBA日汉英电子词典”等“大作”出炉 这次盘点的目的，是要把掌机上最优秀的软件呈现给大家。如果大家对有些软件的操作不明白，还请参看前几期《掌机王SP》上的详细教程

PC端掌机模拟器

2004年掌机模拟器方面最“明星”的事件当数可以联机的PC用GBA模拟器发布，从此联机不仅仅是GBA的专利。另外“DreamGBA”作者李可文的去世不得不让人发出天妒英才的感叹！

No$gba



这个GBA模拟器其实出了很久了，一直未引起大家关注的原因是收费，而且注册价格很可怕。但“No$gba”还是凭借强大的调试能力，在GBA编程人员中获得了良好的口碑。2004年9月9日，No$gba推出了V1.9a freeware，这个版本完全免费，虽然不支持程序调试，但GBA联机游戏功能却被保留下来。No$gba最多能够模拟12台GBA运行，每台GBA可以设置不同的按键，支持游戏手柄。除了像《马里奥赛车》、《快打旋风ONE》等多人游戏，“No$gba”还支持像《口袋妖怪》之类的物品、怪兽的交换。目前软件的最新版本是2.0a，下载地址为：http://nocash.emubase de no$gba w zip。

VBALink

“No$gba”联机免费版本推出不久，最好的GBA模拟软件VisualBoy Advance(VBA)也推出了可以联机的版本——“VBALink”。“VBALink”支持最多4台GBA互联，因为采用VBA的内核，所以对游戏的模拟程度很高，而且易用性不错。不过运行速度方面，“VBALink”要比“No$gba”慢 点。目前软件的

最新版本是V1 7 2l，加入了对“《游戏王》系列”的支持。下载地址为：http://vbalink.wz.cz/vbalink172l.zip。VBALink已经实现在局域网中联机的功能，希望能在今年推出可以上网联机的版本。

ChaosBoy Advance

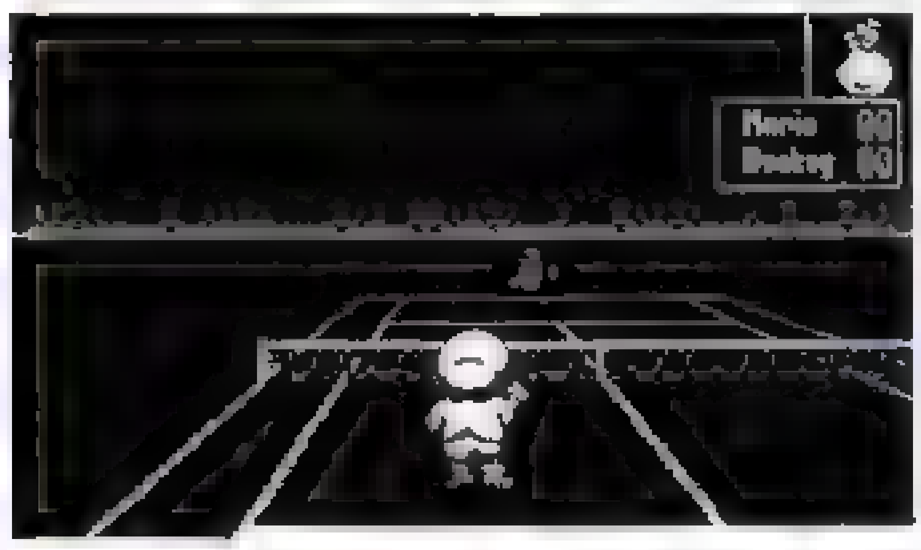
这是国内著名GBA软件小组混沌星辰于2004年8月30日推出的PC用GBA模拟器。初次的版本即能基本模拟GBA大部分硬件功能，可

以比较完美地运行GBA ROM。这款软件还支持反汇编调试，但不支持声音。无论怎么说，国人开发的模拟器，我们都要鼎立支持。在以后的时间里，混沌星辰并没有对程序进行升级，当前版本仍是V0.01，下载地址为：http: www chaosstars com jp oad

20040830230722.rar。

Reality Boy emu

任天堂上世纪90年代中旬发售的Virtual Boy(简称VB)可以说是一款梦幻掌机，其头戴式游戏方式和虚拟3D显像技术曾令无数玩家心



驰神往。而"Reality Boy emu"正是这样一款圆梦的软件。该软件可以在PC上比较完美的模拟VB游戏运行，让你用电脑即可感受VB风采。软件的制作是一个马拉松式的过程，作者David Tucker从1998年5月就开始编写CPU的运行代码，从1999年到2003年因为技术原因一直没有突破，直到2004年10月，作者放出V0.80版软件才算是真正的VB模拟器。但是Reality Boy emu的DOS运行方式实在让人感到不方便，希望作者能推出Windows版的程序。目前最新版本是Alpha 0.8，下载地址在：http://www.goliathindustries.com/vb/download/emu/rboy_08_win.zip。

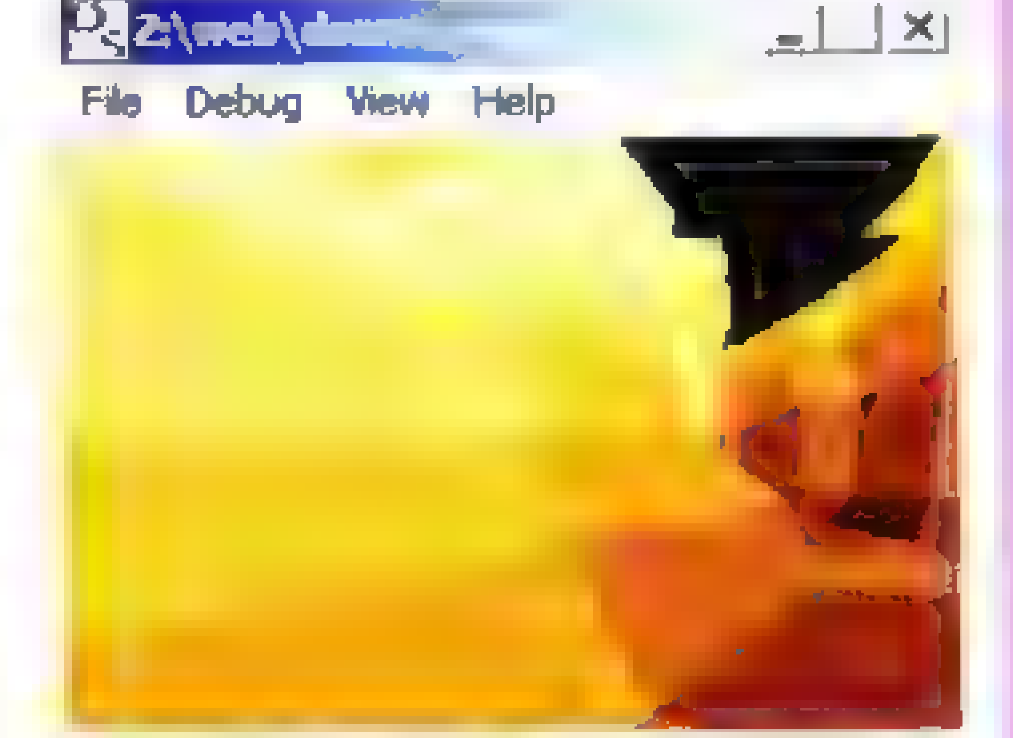
PokeMiniEmu

喜欢《口袋妖怪》的人一定知道Pokemon Mini吧？这是款可以插卡的小型手掌游戏机，

还拥有红外通信、时钟和震动功能，可谓麻雀虽小、五脏俱全。但喜欢归喜欢，能真正得到的人却不多，这时候就只能借助"PokeMiniEmu"程序在电脑上感受一下Pokemon Mini啦。"PokeMiniEmu"能够比较好地模拟Pokemon Mini上的多款游戏，最大的特点是其软件运行界面——整一个儿Pokemon Mini的实体，玩起来很有感觉！模拟器和相关游戏ROM可以在网站http://pokeme.shizzle.it中的FILES中找到。

NDSemu

年末的时候大家把焦点都集中到PSP和NDS两款掌机上面，这款号称第一款NDS模拟



10 frames in 163ms = 61.3 fps.

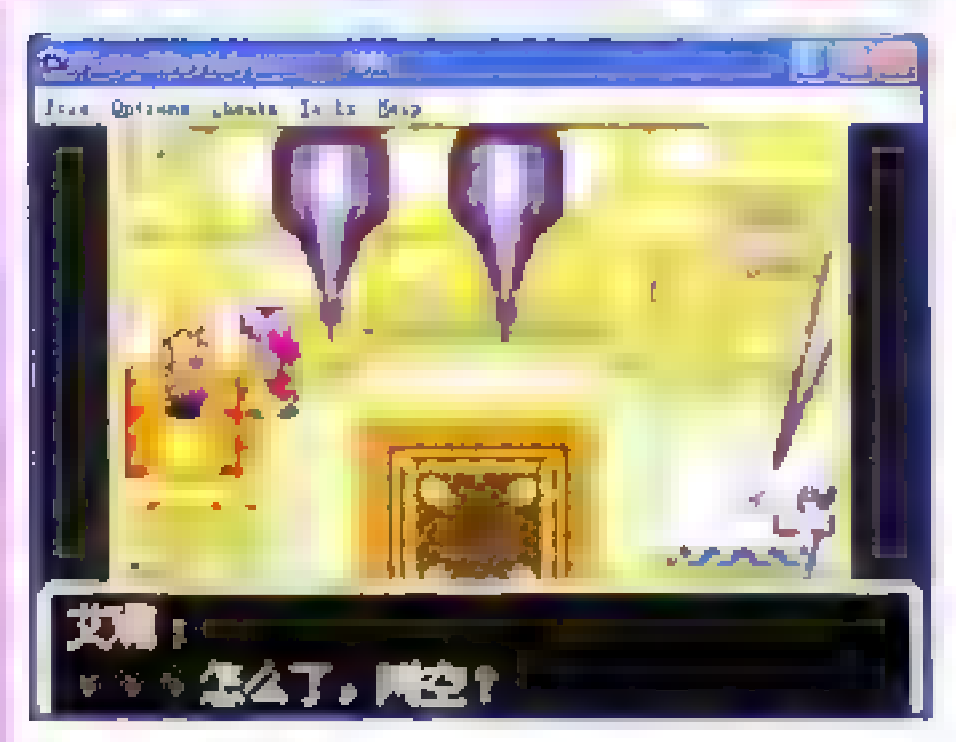
器的软件也随之横空出世。至今"NDSemu"共更新了三个版本，分别是V0.01a、V0.01b和V0.01c，目前已经能运行一些NDS的简单Demo，希望能尽快运行商业游戏。该模拟器器下载地址是：http://www.ndsemu.com/download/NDSemu.zip。

GBA端模拟器

GBA可以模拟运行的游戏机种越来越多，从FC、GG、GB再到PCE，2004年我们又在GBA上玩到了SFC游戏！

SNESAdvance

GBA究竟能不能模拟SFC超级任天堂游戏机？正在大家争论不休的时候，"PocketNES"的作者Flubba于2004年2月悄然发布了可以在GBA上模拟运行SFC的程序——"SNESAdvance"。此后，"SNESAdvance"进行了数次版本升级，修正了多处错误，使软件支持的游戏越来越多，游戏运行速度也更快。



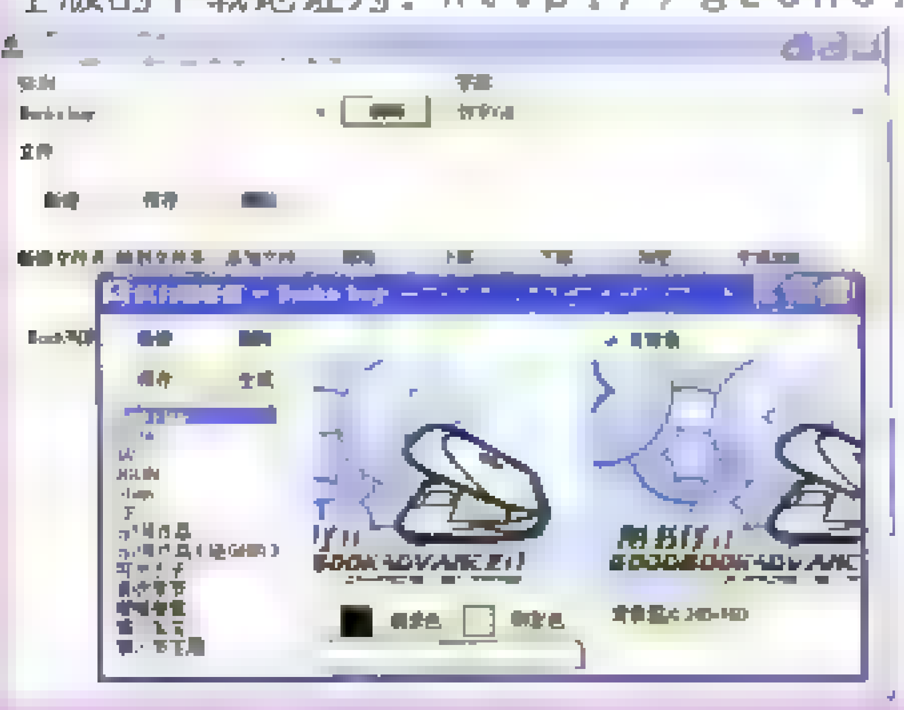
目前最新版本是V0.1F，下载地址为：http://hem.passagen.se/flubba/download/SNESAdvanceBin20050111.zip。像大家熟悉的《圆桌武士》、《快打旋风3》甚至《最终幻想5》、《天地创造》等经典游戏现在都可以比较好地在GBA上运行。虽然尚不能模拟声音和透明等硬件特效且很多游戏的运行都有错误，但能在GBA上玩SFC，我们还强求什么呢？

电子书软件

大概是"Readboy"、"Picture Boy"等图书软件做的太完美，2004年基本没有什么新的图书软件来挑战权威，这样说来《图书仔Ⅱ》的勇气就很可嘉了。

图书仔Ⅱ

"图书仔Ⅱ"是混沌星辰小组于2004年3月1日推出的GBA用读书软件。相比较2003年推出的"图书仔"1代，"图书仔Ⅱ"的代码全部进行了重写，软件运行速度更快，在GBA上也更省电。功能方面可以说聚集当前GBA读书软件之大成，采用目录方式，可以更换皮肤和字体，支持文件加密。"图书仔Ⅱ"不仅支持TXT和HTML格式的电子书，还支持图片浏览，并实现了幻灯片功能。最新版本是0.87测试版，完全版的下载地址为：http://gzcnc.onlinedown.net:88/down/GoodBookAdvanceFULL.rar。

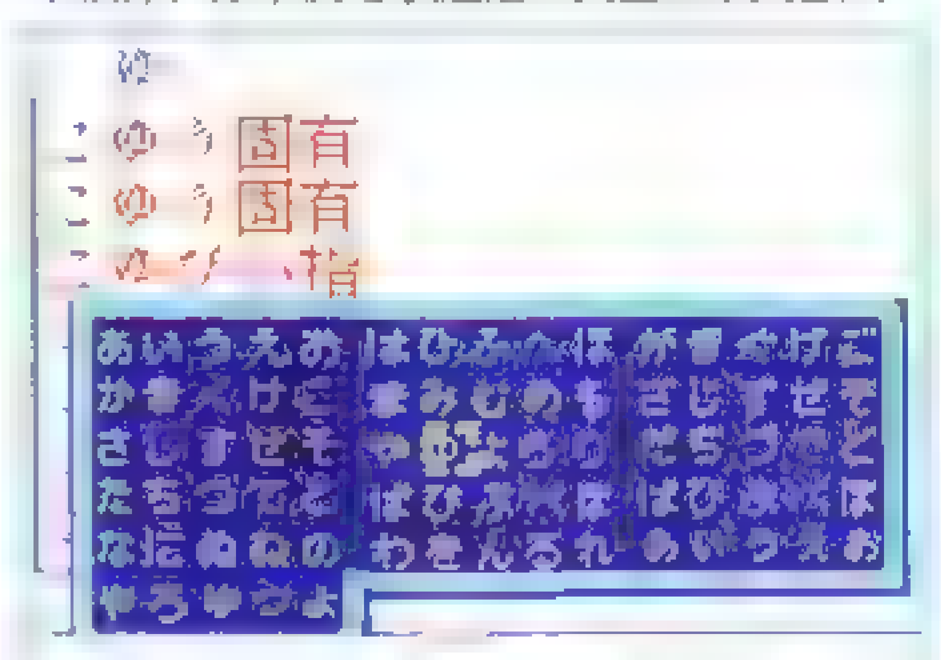


电子词典

GBA的学习功能真是越来越厉害了，先有英汉字典，2004年我们又可以用GBA学习日文啦。

GBA日汉英电子词典

"GBA日汉英电子词典"是由FAN于2004年10月份推出的一款GBA用日汉英词典。通过这个软件，你不仅可以通过日文查询中文含义，



还能查询英文释义。软件最初是V1.0版本，目前已经更新到V1.8版，基本包括所有的日文解释，下载地址为：http://www.gbadict.home.sunbo.net/xfile.php?xname=AQ26J01&download=1&fname=fan.rar。另外，据FAN介绍，他将于最近推出最终V2.0版，加入日文和英文单词的分类以及背诵功能，强烈期待！

音乐软件

2003年，GBA上听音乐当数国内YIFEI制作的"GBalpha Walkman"，并且达到了相当高的水准；到了2004年，YIFEI将所有的精力放在了电影卡上。还好，我们还是看到了"GsmPlayer"和"elf mid 2"，让我们的GBA再次担当随身听的角色。

GsmPlayer

"GsmPlayer"是一款完全免费的软件，可以将WAV格式的音乐转换为GBA ROM，通过烧录卡在GBA机器上播放。虽然播放界面很简陋，但播放效果却不错。"GsmPlayer"转换出的文件容量也不大，128M的卡带大约能存放80分钟的音乐。自从放出第一版来，软件就没有更新过，下载地址是：http://www.pineight.com/gba/gsm/gsmplayer-win32.zip。

GSM Player for GBA
by Damian Yerrick

Now playing
laoshu.gsm

02 04.23

elf_midi2

现在网上的midi音乐资源非常丰富，越来越多的人开始喜欢上midi，“elf_midi2”就可以让你通过GBA听取midi。与GBA播放WAV和MP3音乐不同，midi在GBA上播放效果非常好，可以用完美来形容。midi的文件非常小，128M的卡装上百首mid音乐都没问题，让你发烧midi到底！软件的下载地址是：http://algames.gamesh.com/gameboy/gbarom/temp/elf_midi2.rar。

其他软件

在2004年，GBA上还出现了一些非常有创意的软件。虽然受到操作、卡带容量等各方面的影响，这些软件不像想像中的那么完美，但我们还是要说：创意我喜欢！

Personal_Data_Assistant

“Personal_Data_Assistant”是一款GBA上的掌上电脑软件，可以实现包括记事本、日程表、月历、世界时间、通讯录和计算器在内的六种功能，让你的GBA变成功能强大的PDA！但该软件足足有256M之巨，烧录卡容量小的朋友是无缘了。而且你的烧录卡最好支持时钟，否则世界时间等功能就没办法使用。下载地址是：http://sdel.163.sd.cn/pda.zip。

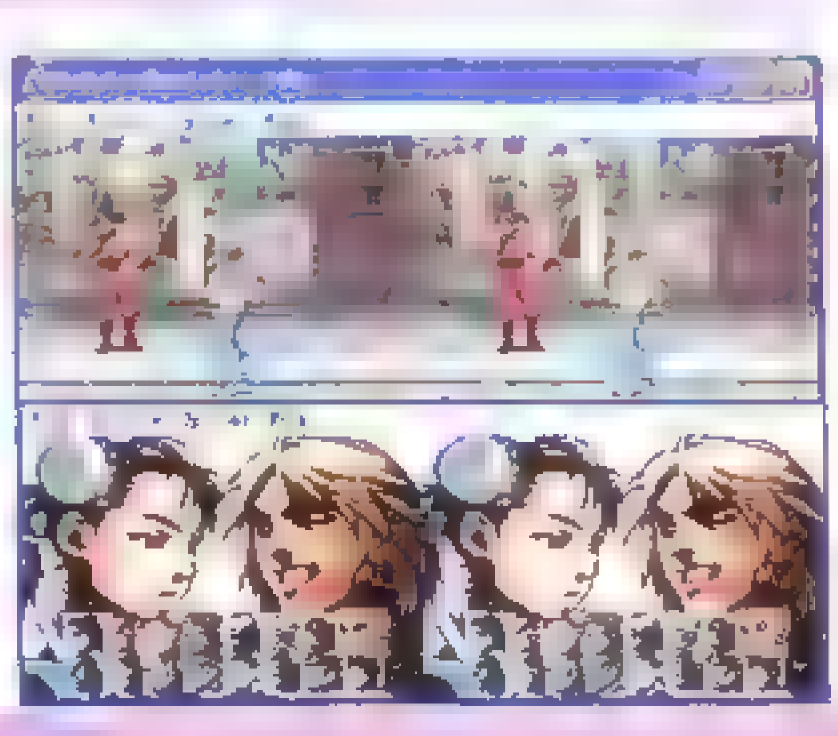
GBAWinS

“GBAWinS”是一款在GBA上仿Windows的软件。最大特点是采用模块化的设计，任何人都可以基于“GBAWinS”开发出新功能在GBA上运行。软件采用开放式的系统，可以多任务运行。第一款可以运行的“GBAWinS”发布于2004年2月

2/2日，当时的版本是DEMO 3，目前最新版本是DEMO 6。下载地址在：http://digilander.libero.it/franapol/wins/wsdemo6.zip。

目前，“GBAWinS”已经有了画图、计算器等功能，有人还在为其开发GPS卫星定位功能。不过用GBA的十字键操纵光标实在太累了，相信放在NDS上会有惊人的效果。

放眼2005年，随着对GBA机能的挖掘，相信会有更多更好的GBA软件出现。而新掌机的发售也为掌机软件界带来了无限可能。让我们一起期待全新的2005！



实现联机功能，无疑是2004年GBA模拟器的热门话题

文 chinagba 露西亚的饭撕　编 铭风

世界传说 换装迷宫3	GBA

◆Namco ◆RPG ◆2005年1月5日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128M ◆4800日元
◆无对应周边

攻略透解 Guide Through

由于PSP上已经公布将要发售复刻版《永恒传说》和一款原创传说游戏，GBA上的《换装3》可说是在GBA平台上的最后一款《传说》游戏了。本作除了最新发售的PS2大作《重生传说》的角色外，每一作的角色都有登场（当然还少不了一些Namco的客串角色），而且随着游戏进行，原来在TV游戏中的经典场面，音乐都会再次重现。所以喜欢本系列的玩家，或者没有接触过本系列的玩家，请不要错过本作，好好享受GBA上的最后一款《传说》游戏吧！

主要菜单选项说明

编成队伍，由于本作变成了移动S·RPG，战斗A·RPG的形式。而移动时是以小队为作战单位的，每一组最大可编入三人，一次战斗能派遣四个小队出战，取消了上作的每件衣服可以附加三个特殊能力的设定，取而代之的是队伍特效，让一些有关系的人在同一小队中即可产生各种效果（具体参见后面的补完）。

いれる	编入小队
はずす	编出小队
かいさん	解散小队
たいれつ	调整战斗中的队列，进入后按上下则可以改变可以操作的人物，选定人物后按左右可以改变其前后位置。
ステータス	查看人物资料，进入后左右切换基本资料／人物技能，L/R本小队的人物前后切换。
じゅつ　わざ	查看或使用特技
さくせん	战术设定，从上至下分别为：按平时的方法战斗，不保留TP全力战斗，防御着不主动进攻，保留实力战斗，不使用特技战斗。

此选项呢可查看玩家所拥有的服装图鉴、怪物图鉴、传说人物图鉴、石板图鉴、传说之书和料理图鉴。这里说说人物图鉴。本次的人物要全收得应该说比前作简单多了，只要完成主线流程即可让大多数人物加入，需要注意的是几个在关卡中需要说得的人物和必须回去重打才能说得的（详见每关攻略）。另外利昂和裘达斯只能加入一个（这不废话嘛，本来就是一个人），在分支中如果选择了转生の东门则利昂加入，选择了转生の西门则裘达斯加入。

アイテム：这里可查看玩家拥有的道具、食材和服装素材。其中"つける"是为同伴装备物品。每个角色可装备2个道具。

ふく：换装选项，可替男女主角更换服装，也可查看现有服装资料。

セーブ：记录，记得勤记录啊。

古代史研究所的任务菜单

じゅつどう	出战
ミニマップ	查看关卡全地图
しょうりじょうけん	查看胜利败北条件
てきリスト	关卡中敌人资料
へんせん	队伍编成
ふく	更换男女主角服装

关卡中对小队按A

いどう	移动，出现的路线为白色表示可以达到位置，黄色表示可以到达但是可能会被障碍物阻挡的位置，红色表示不能到达的位置，回合终了后按住B键可以加快队伍移动速度。
じゅつ・わざ	查看或使用人物的特技
アイテム	道具
りょうり	料理
ステータス	查看人物资料
たいれつ	调整战斗中队列
さくせん	调整战术中战术
きがえ	更换服装（队伍中必须有换装师）

关卡中按B

ターン終了	本回合结束
ミニマップ	查看关卡地图
胜利条件	查看胜利败北条件
てきリスト	关卡中敌人资料
てったい	返回
カスタム	游戏设置
ちゅうだん	中断存档

完全攻略详解

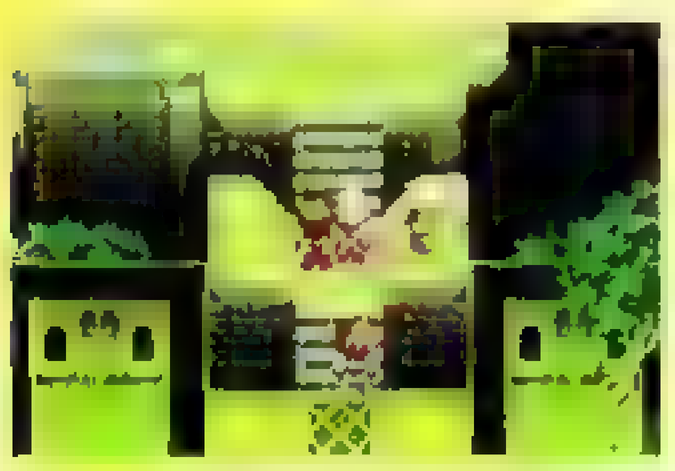
游戏基本流程就是到古代史研究所接受任务，通过时空机进入关卡，完成任务后回到村子，和村中各传说人物对话，获得他们赠予的制做衣服的道具，合成新衣服，再次接受任务。如此循环，关卡一般来说是可以循环挑战的，但是有些关卡在完成特定事件后就会消失，比如"时の吹きたまり"的特定事件就是说得该版块所有可以说得的人物。进入关卡后只能中断游戏而不能记录游戏。

出会いの遗迹

胜利条件	击倒エルレイン
失败条件	主角小队全灭
BOSS	エルレイン HP2000
宝箱	アップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミ、ライフボトル、300G

这个场景是《宿命传说2》里凯依鲁和利亚拉邂逅的那段剧情，大家听听背景

音乐吧，完全和《宿命2》里那段剧情的音乐是一样的(后面各个相对剧情的关卡也是一样，经典音乐，场景都会在《换装3》中得以重现)。由于是第一个关卡，所以相对简单，一直往上前行打倒艾露莲（エルレイン）即可过关。关卡中的宝箱需要把主角转变或盗贼职业才能打开，而上方的机关需要转变成学者职业即可通过。最上方的BOSS是《宿命2》里的艾露莲，由于现在换装师队没什么强力服装，所以推荐由其他小队来打倒她。过关后还可以得到一定的经验值奖励。战斗结束后凯依鲁和罗尼，莉菲尔加入伸间。



★胜利后回村和食材屋的ジュディ对话可以习得新料理（每关结束后都回来对话一下)。

★和莉菲尔老师对话，她会赠予スタン、ファラ、ジーニアス、コレット的服装素材，有钱并且有了对应该衣服的低级素材（比如スタン的是剑士)，就可以制作了。

02 レミ地下遗迹1F

胜利条件	救出ホワイト博士
败北条件	主角小队全灭

这话可以说是相当的简单，达到地图右上方打倒两个夹住博士的杂鱼即可完成任务。过程中的宝箱都是空箱子，而挡路的蓝色门需要"いにしえのカギ"(以后打倒敌人有3%几率得到)才能打开，所以以后再来拿吧。

03 神の眼大神殿

胜利条件	打倒バルバトス
败北条件	队伍不足两小组，主角小队全灭
BOSS	バルバトス/HP3000
宝箱	レザーマント，333G，きょうてん

这个关卡是宿命2里的情节+宿命1的情节，凯依鲁和宿敌巴鲁霸多斯的第一次对决。一路上碰到的大门需要两队人马一起站到前面才能推开，而沿路的宝箱的门这次可以开了，用钥匙或者盗贼职业吧。来到最后一道门前的时候，会遭到敌方的石化攻击而全体石化，这时菲莉亚会来解除众人的石化态，然后和玛莉组队，靠玛莉的个人之力推开门后与巴鲁霸多斯（バルバトス）对决（弱点光)，应该说是相当棘手的一战，和《宿命2》一样，小巴的咏唱时间极短而且在咏唱中几乎无敌，推荐用二人组的小队调整队列为中间一格的队列夹住其作战，用不间断的物理攻击让其没有魔法咏唱的时间。过关后玛莉和菲莉亚加入伸间。

★回村与莉菲尔对话获得她的服装素材。

04 神托の圣堂

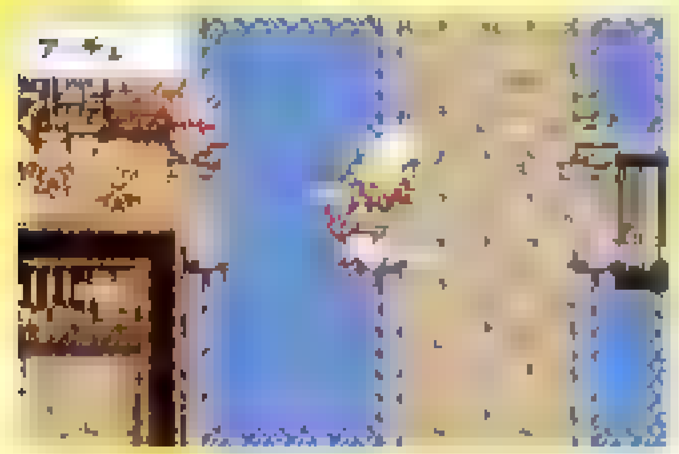
胜利条件	打倒サナトス
失败条件	主角小队全灭
BOSS	サナトス HP4000，ロイド/HP2200，コレット/HP1900

本关也是单一路线，没什么太值得注意的。最后的2个宝箱需要女性魔女的飞行能力才能拿得到。前作中的最终BOSS萨拉托斯（サナトス）在本作中沦为一般关卡BOSS了，但是在和他战斗前得先过了ロイド和コレット这关，集中力量优先攻击防御和HP都较弱的コレット吧。与萨拉托斯作战，虽然和上代一样也有他的专有音乐，但他的实力却有大打折扣了。过关后ロイド和コレット加入伸间。

王城の地下牢

胜利条件	打倒达奥斯（ダオス）
失败条件	主角小队全灭，アーチェ战斗不能
BOSS	ダオス/HP4500
宝箱	300G，タリスマン，カギあけヤツト，ライフボトル，ガわコート，エメラルドリング

本关是《幻想传说》里的最开始的场景，但是要救的人却不是原作中的敏特（ミント），而是古拉斯（クラース）和阿琪（アーチェ）。路线比较麻烦，先要站到地图上白色“X”的地方连接开关，这样迂回着前进达到锁住阿琪的门前，转成盗贼职业开门（注意用カギ开门她会不让你开的），然后让阿琪飞到有达奥斯那边连通最后的开关，开战。达奥斯（弱点雷）在这里登场实力也不强，稍微注意下他的一套物理即攻击可，应该能轻松取胜。过关后阿琪和古拉斯加入仲间。



★回村对话可以获得フィリア的服装素材。

レミの地下遗迹 2F

胜利条件	到达迷宫最深层
败北条件	主角小队全灭
BOSS	ダオス HP3500、エルレイン/HP3200

本关分为两部分，前半部分和第2关完全相同，后半部分的敌人会比前半部分有所增强，但是总的来说这些杂鱼还是比较好应付的。单线路线也就不多说了，中途的宝箱还是没法拿。难的是最后的BOSS战，这俩巨头聚首可不是闹着玩的，一定要带上个恢复系的三人小组作战，不然会死得很难看。

时の吹きたまり

胜利条件	30回合内救出露蒂和莉亚拉
败北条件	主角小队全灭或30回合未能达到胜利条件
宝箱	マジックミスト、アワーグラス、とうぞくのダガー

这关的地图是无限循环的地图。注意随时用大地图确认自己和敌人的位置，只要用凯依鲁（カイル）和玛莉（マリー）分别上前对要救的两人进行说得，如果让没有这两人的小队碰到了也没关系，打倒她们后她们会在其他地方出现。成功说得后露蒂（ルーティ）和莉亚拉（リアラ）会加入仲间。

★再次前来可说得切斯塔（チェスター）加入。

08 绝望の宫殿

胜利条件	救出ファラ和基尔
败北条件	主角小队全灭
BOSS	ファラ/HP3300、キール/HP2300
宝箱	ミラクルゲミ、777G、ライフボトル、フライパン、1400G、パラライチェック、くろのローブ

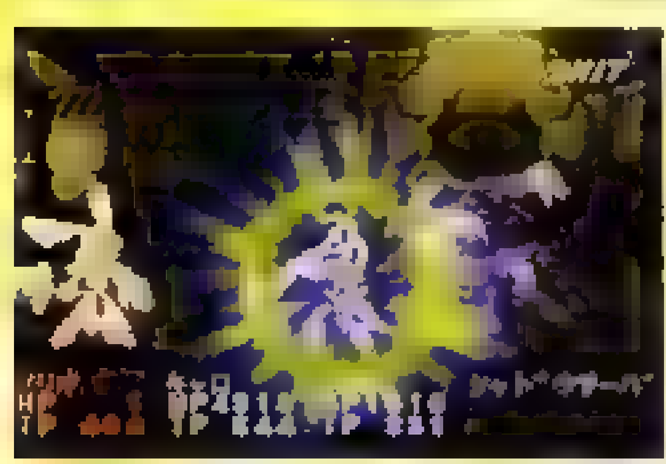
场景终于到了《永恒传说》了。游戏一开始利德（リッド）会加入队伍，但是由于他是个人组队，所以这关的任务还是交给别人吧，站在圆盘上可以传送到对面，如果是チャット所在小组而且以她打头则可直接飞到对面，顺便说下本关右上的宝箱也要飞行才能拿到。敌人会挟持法拉和基尔一路逃跑，追击吧，注意和挟持他们的敌兵遭遇后会和法拉和基尔战斗，再把挟持他们的敌兵都打败后在地图正中央又出现法拉和基尔，这次要和他们两人作战，前者会回复魔法，后者魔法攻击强劲，多多小心吧。胜利后才发现打倒的是假的，解救出真的法拉和基尔后本话结束，两人也加入了。

09 转生の东／西门

胜利条件	救出被捉的三人
败北条件	主角小队全灭，小队不足四组，裘达斯／利昂死亡
宝箱	ライフボトル、エリクシール、4000G

是守护自己心爱的人而背叛同伴，还是为了正义而放弃自己的所爱？千年战争时候，里昂给出了一个悲剧的答案，几十年后，他一直

在《宿命2》中与无尽的噩梦斗争着却不为自己的决定后悔。这里，时间回到宿命传说的最终战前，让我们用时空机和双手改变里昂的命运吧！战前会有东／西门的选项，选择东门则裘达斯在本关协同作战，最后过关后加入里昂，反之则相反（如果想看酷的，强烈建议选择西门让利昂协力作战，这样加入的就会是裘达斯大人，就有机会提前看到具神炼狱杀了）。本关的要点在于让小队的人踩在四个角落的开关处而不离开。踩住机关后由于敌人会从角落无限刷新，所以踩机关的人还是不要让单独作战的利昂／裘达斯类来的好。顺利踩下四个角落的开关后，利昂和裘达斯会一起上前作战，改变自己被要挟的悲惨命运（一直梦寐以求的啊）。



★本话结束后两人中的一人也会根据你选项的不同而加入一个。

レミの地下遗迹3F

胜利条件	打倒クライト和ホニー
败北条件	主角小队全灭
BOSS	クライト/HP3000、ホニー/HP2000
宝箱	宝箱メンタルリング、フェイク（宝箱怪）、クローナシンボル、4000G、エメラルドリング、シルクハット

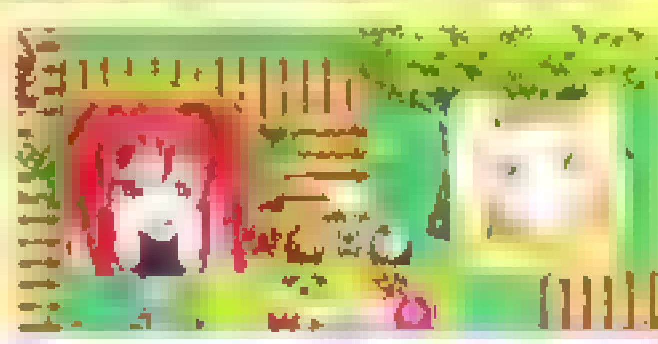
本关分为三部分，前两部分是レミの地下遗迹2F的翻版，不在多说。3F先要把若干克莱特（クライト）和皮妮（ホニー）的分身消光，全部打光后波妮和克莱特在地图上方出现，正要上前逮捕他们，俩人却在面前布下陷阱，转换成职业盗贼避过吧。上前开战后可以发现两人的攻击方式十分恶搞，不得不佩服Namco的恶搞功力先。两人的攻击以状态攻击为主，备足パナシーアボトル或者带上一个会治疗各种状态的法师即可轻松取胜。

★回村后可在村中找到被关押的波妮和克莱特父女，可怜啊。下关会出现二选一的分支，无论选那话都可以，因为这二关都是必打的。

エルフの里

胜利条件	敌全灭
败北条件	主角小队全灭

故事回到《幻想》中精灵之森的场景，本话一开始斯丹和克雷斯会回归，并和娜娜莉组成一个小队，而敏特则会在战前加入，但是由于本关禁用魔法，所以她和莉菲尔以及阿琪一样不能出场。没BOSS战，应当说也不难，过程中注意搭救角落的两个精灵族精灵。



★本话结束后斯丹和克雷斯，娜娜莉加入。并且自动入手宝箱2000元，エルヴンロアー（阿琪服装素材），クローナシンボル。

总领主の馆

胜利条件	破坏复制机两台
失败条件	主角小队全灭，ハロルド死亡
BOSS	シゼル　HP5200
宝箱	2000G，エルヴンブーツ，エメラルドリング

游戏一开始就是《宿命2》里哈洛路特（ハロルド）的机器人暴走的事件，击败它以后哈洛路特加入。本话有很多复制机，但是只有左上和右下两台是真的，让哈洛路特过去调查那台机器并且破坏即算完成任务。过程中会不断有敌兵在哈洛路特周边出现使调查不能顺利进行，所以要派一个角色守在她的旁边。在道路上中间守住通路的想必大家都不陌生吧，永恒的最终BOSS西泽尔（シゼル），但是这里他的实力并不强劲，多用光属性魔法攻击可以轻易获胜。本话过后哈洛路特和メルディ加入仲间。

ねこにんの里

胜利条件	击倒所有敌人
失败条件	敌人侵入长老家，主角小队全灭

本关卡是守护猫人之里的事件，受猫人长老委托把敌人全部击败即可。开始能放四个陷阱，在四个路口各放一个，然后一人一个口等敌人上门来送死即可。注意敌人会有2拨增援，下方的不用怕，左上方敌人增援时我方的援军佛哥也会杀到，所以应该没大的问题，轻松突破。结束后佛哥加入仲间。

★本话过后，村子右上的新商店也开张了，有HPTP全回复的道具销售，还有太鼓、阿美、钻子先生这些客串角色的服装素材，有钱就好好消费一下吧。

人间牧场

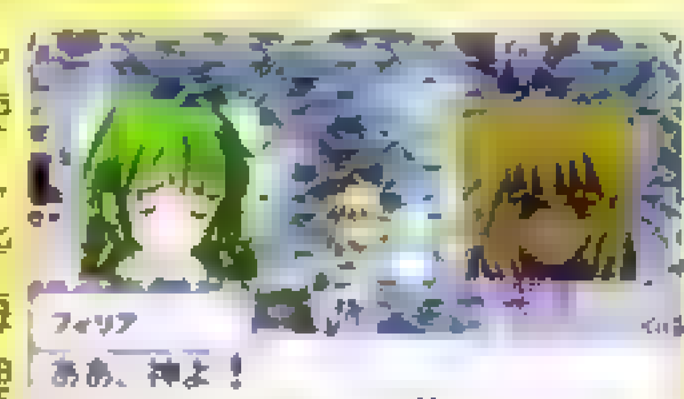
胜利条件	停止所有复制机器运行
失败条件	主角，泽罗斯和椎名小组全灭
BOSS	复制泽罗斯 HP3500，复制椎名 HP3200
宝箱	サンダーマント，ミラクルゲミ，エリクシール，フエアリイリング，2500G，2000G，フェイク（宝箱怪），キッネのおあん，くろしようぞく，

轮到心乐的场景了，一开始会加入泽罗斯和椎名小组，本关的目的在于破坏各个小部屋内的复制机，一路会碰到许多复制泽罗斯和复制椎名组成的小组骚扰，由于敌人无限出现，而且实力不弱，所以出击前一定要在搭配上下功夫，最好每组配备一个回复人员，好在本话没有严格意义上的BOSS。本话过后泽罗斯和椎名加入仲间。

里切りの砦

胜利条件	30回合内击倒7个《传说》系列人物
失败条件	主角小队全灭，30回合未完成条件

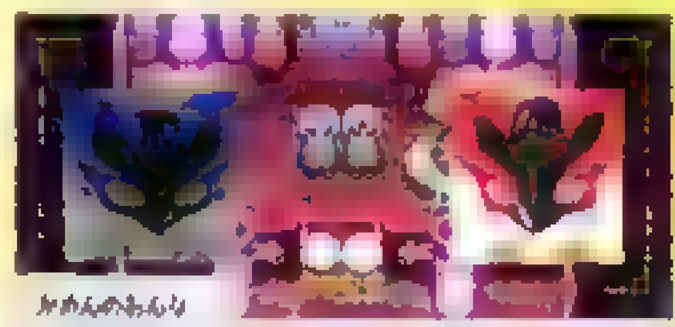
本关卡又是无限循环关卡，注意看地图，本关禁用魔法，所以排出的小队一定要以物理攻击系为主。由于不能使用回复魔法，所以多带些果冻吧，每回合做料理也是必须的。由于要连续挑战7组传说人物敌人，所以可说是对战力分配和自身实力考验严峻的一个关卡。胜利后得知魔王复活的消息。



レミの地下遗迹4F

胜利条件	到达迷宫最深层
失败条件	主角小队全灭

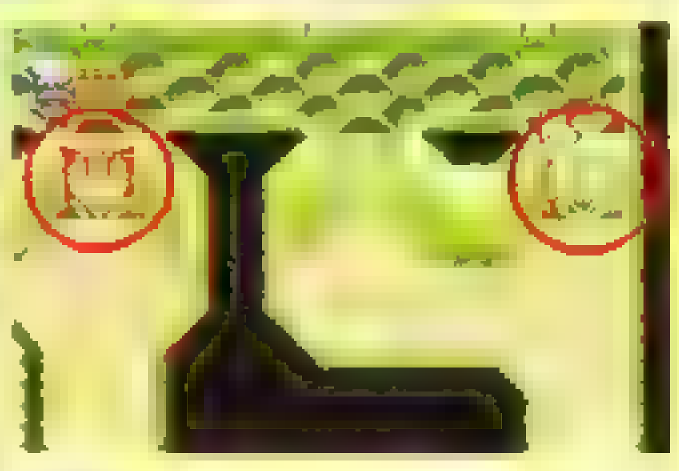
由于这次只能有主角队前往，所以一定要谨慎。前面三层又是重复的，第四层的宝箱依然是需要いにしえのカギ才能获得的。转了很久到达最深处竟然发现原来在猫人之里（ねこにんの里）出现的面具人是100天后的主角！



魔科学研究所

胜利条件	取得ひかりのカギ
失败条件	主角小队全灭
宝箱	2500G，ブルータリスマン，2500G，ジェットブーツ，フライパン，メンタルリング

刚开始铃就会登场并且与邪恶主角发生冲突，本关也没什么大难点。要注意的是激光炮会定时发射，如果被命中的话则会被削减50%的HP，注意观察炮口状态即可知道炮是否会在下回发动：红色表示下回会发射，黄



色表示正处于不能发射的蓄力态。本关的敌人也是无限刷的，所以赶快冲到最上方楼梯口结束本话吧，而铃也会在截下拔ひかりのカギ的邪恶主角后加入我们的队伍。

★回到村中广场可以见到《重生传说》中的维古，可惜只是短短地露面客串一下，然后，消失……

★本话过后再次进入分支：选择炎洞打的是瓦塞基雷（ワルキューレ），而冰洞是打塞尔西斯（セルシウス），选炎洞先加入伍德洛，选冰洞则先加入切尔西，具体选择看大家爱好了。而到了19关斗魂コロシアム，选炎洞是伍德洛＋强尼增援，选冰洞则是切尔西＋强尼增援。

冰の洞窟

胜利条件	找到出口离开洞窟
失败条件	主角小队全灭
BOSS	塞尔西斯　HP4500
宝箱	4000G，400G，アクアマント，プロテクトリング，フレアマント，ミラクルグミ，エリクシール，クローナンシボル，左上角是ベルシャブーツ，フリーズチェック。右下角为グングニール。

要是玩过上作换装的玩家对本关卡一定不会感到陌生，在本地形行走每回合会受到1～10的冰冻伤害，如果有钱的话不妨买几个フリーズチェック佩带上，否则每个回合记得做料理回复HP，敌人全为水属性，知道该怎么做了吧。图中有大石挡路的地方可用职业格斗家碎石或者用客串的钻子先生破坏，而左上右下的宝箱就需要飞过去才能得到了。值得一提的是右下宝箱グングニール是制作瓦塞基雷衣服的素材グングニル，一定不要错过。进行到本关卡最上方可以发现寻找切尔西而被冻倒的伍德洛，救他的时候会与塞尔西斯开战，由于其属性太明显，用火属性的招数猛攻吧，胜利后没有时间休息直接跳入下关斗魂コロシアム。

炎の迷宫

胜利条件	找到出口离开洞窟
失败条件	主角小队全灭
BOSS	瓦塞基雷　HP4600
宝箱	3G，30G，300G，プロテクトリング，パンドラ（宝箱怪），ミラクルグミ，エリクシール，ポイズンチェック，3000G，セルツウスのなみ，パラライチェック，アクアマント，フレアマント，レジストリング（后四个需飞行）

本关卡和冰洞相对应，但是只有踩在岩浆地形上才会消耗HP，装备フレアマント可以避免其伤害。中央处的素材也与冰洞对应为制作塞尔西斯的素材セルツウスのなみ。顶层可以遇到受不了闷热晕倒的切尔西，然后与女武神开战，与上代所有属性魔法免疫的瓦塞基雷相比，本作她却有暗属性这个弱点：

最好手动控制阿琪且装备咏唱加快的纹章，跑到一个阴暗的角落咏唱（阴笑 NG）暗系终极魔法，基本两下搞定收工。和A路线一样，本关后强制进入19话。

斗魂コロシアム前半

胜利条件	击败寇古曼
败北条件	主角小队全灭
BOSS	寇古曼　HP6000
宝箱	100G，ジェットブーツ，パンドラ（宝箱怪）X2，エリクシール，ライフボトル（两边的宝箱目前不能打开）

直接来到斗技场，此关卡设定为宿命的斗技场场景，分为前后两

半部分。本部分的目的是击败最上方的寇古要，应当说难度不大，注意路途中扫荡宝箱时有两个宝箱是宝箱怪，实力不够的小队不要轻易去碰。与寇古要之战难度不是特别大，配备一个法师来回复即可取胜。

斗魂コロシアム后半

胜利条件	取得红色宝箱的たびだちのカギ
败北条件	红色宝箱被敌人开启
四个红色宝箱	サンダーマント，ミスティシンボル，フェアリィリング
四个蓝色宝箱	クローナシンボル，5555G，ギター，800G

本部分一开始就是安置开关，建议在两边的口上各安置一个。几回合后敌人援军登场的同时我方援军登场，从后面赶紧追上敌人吧。敌人会有一批从中间来挡住我方前往宝箱的路线，而且明显强攻右边，所以战力分配上要得当：一般来说左边一队再加上援军前后夹攻，右边三队就可以了。要是时间允许的话，最好自己开门先把所有的蓝色宝箱清空，因为等敌全灭过关后蓝色的宝箱就拿不到了。过关后寇古要，强尼，切尔西（或伍德洛）加入伸间。

★回到村中又可以看到只露面不给衣服的重生另一角色克蒂娅。

时の吹きたまり2

胜利条件	取得みらいのカギ
败北条件	主角小队全灭，30回合内未能完成胜利条件
宝箱	エメラルドリング，ミスティシンボル，クローナシンボル，きんのそろばん，6000ガルド，マジックミスト

又是限时完成任务的循环地图，只要把敌人全灭即可过关。本话除了记得把宝箱洗劫之外，还有说得任务：ジーニアス说得ブレセア，ファラ说得レイス，メルディ说得チャット，チェルシー/ウッドロウ其中一人说得另外一人，然后下次再来由ブレセア说得リーガル，和时の吹きたまり2一样，人物全部说得并且加入以后本关卡消失。

★本话结束后，21，22话男女主角将分开为战，而在21话出场的角色在22话不能出场，所以请注意人员的调配。

超古代都市

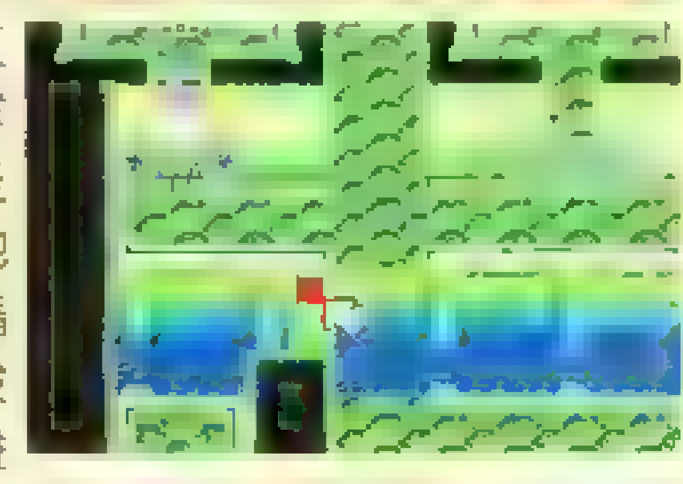
胜利条件	达到最深处的机关
失败条件	主角小队全灭
BOSS	ユグドラシル HP12000
宝箱	エリクシール，パンドラ（宝箱怪），ヘルシャブーツ，5000G，6000G

本关卡是幻想传说里超古代都市多尔的场景，由男主角带队，每突破一线有的地方就会出现电流而不能前行，而且敌人会无限出现，如果分开走路是死路很容易被敌人围殴，即使对了走到最后挑战守护机关的敏多斯也很可能不足你想要使用的最强小队。所以建议四小队一起行动，免得被敌人各个击破。BOSS是《仙乐》里的最终BOSS尤克多拉斯（ユグドラシル），足足有12000的HP，光属性攻击无效，一切准备完善后再做挑战吧。

[illegible]

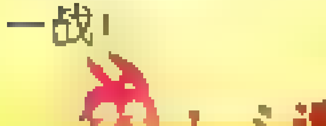
胜利条件	达到最深处的机关
失败条件	主角小队全灭
BOSS	巴鲁霸多斯 /HP12000
宝箱	エリクシール，ブルータリスマン，パンドラ（宝箱怪）

本关一定要有会飞行的小队出场，先飞到对岸踩下红的机关这样道路就会连通，然后地面部队遵循激光炮的发射规律前进



即可。突破最后一线后，与巴鲁霸多斯进行遭遇战，一定要有强力衣服，不然会陷入苦战。

★此战后队伍合流，马上迎来的将是最后一战！



レミ遗迹最下层

胜利条件	前三层到达楼梯口，最后一层打败邪恶主角
失败条件	任意小组被击败。

わるキャロ
なにか言い残すことはない？

本关地图和原来16话完全一样，但是敌人实力却大幅强化。前面三层每下一层会留守一小队，最后一层则由主角队挑战100天后的主角。第一仗是女剑士+男格斗家。第二仗换装为裘达斯/里昂+敏特，第三仗则是敏多斯+西泽尔的恐怖组合。服装众多，大家挑选自己最强的上前决斗吧，这里提供一种打法给玩家参考：调整队列为一个最前，一个最后，前面的角色选取肉盾型的，后面的则狂放魔法即可轻松获取胜利。我选用的是女武神加ジニアス的组合，基本除了最后一战

稍微遇到有点麻烦外，前面两战用元属性究极魔法就搞定一切。

★战斗完毕后回村和各个时代的传说人物告别，游戏到此结束。

补完研究＋通关后研究

通关后读取记录会发现标题颜色变色了，然后去村中可以买到几乎所有BOSS的强力衣服（其实打完最后一仗回到村中就可以购买了）素材，为了全服装图鉴，努力购买并制作吧（基本上那些强力衣服一件要两、三万才能制作）。

梦幻迷宫多鲁亚卡之路

在村子右上的猫人商店买到然后素材エクスカリバ　然后制作勇者装ギル并穿上，然后到教会休息，在梦中即可进入该剧情，注意进入本迷宫后不能更换男主角的服装，否则会被强制踢出迷宫。本迷宫共有10层，可以说路线相当简单，每层只需要在60回合内击倒敌人到得到钥匙就可以继续往下层进发。

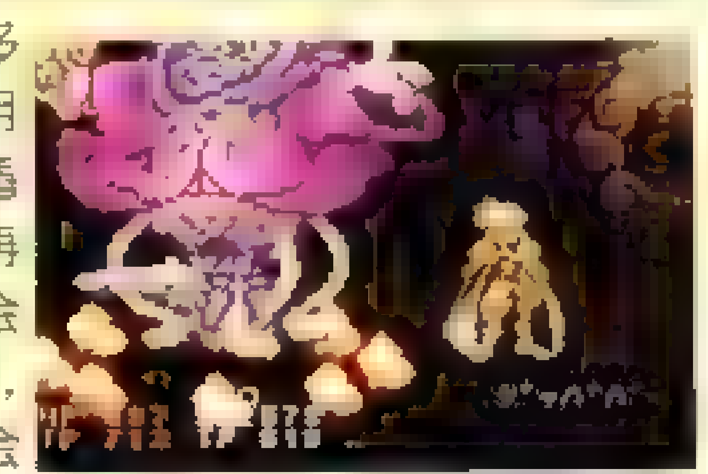
第9层得到钥匙也不要急于下楼，而继续索敌，敌人清空后在楼梯口出现BOSS多鲁亚加（ドルアーガ），HP22000，实力强劲，而且使用一招乱舞太刀的招数时攻击不能，推荐战法和以前的一样，这次控制男主角再前面抵挡吧，后面的阿琪在后面用强力光魔法攻击即可。上到第10层会发现空无一人，最只要击破中央的宝箱怪然后等新的宝箱怪出现全部击破即可，全破后可以得到衣服素材BCロッド和RCロッド，拯救カイ的事件也到此结束。

1层	アップルゲミ
4层	エリクシール
6层	ジェットブーツ
8层	宝箱怪たまてばこ×3
10层	宝箱怪たまてばこ×3

カイ
助けてくれて　ありがとう、ギル
お礼に　これを受けとって

最终BOSS魔王ジャババ

再次进入遗迹最下层最深处可以与罪魁祸首魔王乳巴巴（HP18000）交战，他可比多鲁亚加难对付多了，因为用魔法+肉盾的方法不再管用，它会来回蹦跳，而且近身会



使用一招泰山压顶的绝招，在其周围的人基本HP不足就被秒杀，推荐用BOSS级的衣服对付它吧，我使用的是女式神的全屏无敌龙虎乱舞和达奥斯的达奥斯光线，磨了很久才把他做掉。本BOSS是可以无限挑战的，打死他了下次来了还在。

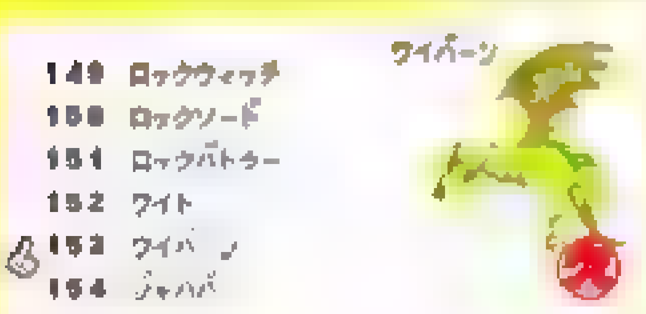
关于秘奥义

传说历代主角和BOSS以及其他部分角色是有着秘奥义的（就是他们最后技能中的最后一招），但是平时却不能发动，具体发动条件是HP在60%以上承受敌人攻击到红血，就可以发动华丽的秘奥义了，同一次战斗中可以多次发动。

几个客串人物的中秘奥义值得一提的是《异度》的KOSMOS和太鼓达人，前者的究级技之BT，而后者只要的秘奥义发动后是太鼓游戏中的敲鼓，红色是A，蓝色是B，打击的成功率越高，最后演奏完毕的威力也就越大，不过话说回来，要达到最强效果真不是一般人能做到的。

关于怪物图鉴全收集的[illegible]

本来想为大家奉上全怪物图鉴的，但是由于篇幅关系这里只对全收集的要点说明一下，本作的全怪物收集的难度应该比历代都低了不少，只要在一周目就可以全部完成（按照原来“《传说》系列”的习惯，也要把最终再怎么BOSS的资料放到二周才能得到吧），由于改成了S·RPG的遇敌方式，所以只要每个关卡都玩两次以上应该就不会有什么遗漏了。而难点在于冰/炎迷宫的选一情节，只要先择其一攻略，然后在快完成任务时选退出任务去另外一条路线就不会落下什么了（用此方法也可以把两边的宝箱全部拿完），还有一个是多鲁亚加之塔的三个怪物，必须收集进去，其余就没什么难点了。



关于いにしえのカギ

打倒某些怪物（如编号为3、7、14的怪物）都有3%几率获得いにしえのカギ。游戏中存在着只有用这个钥匙才能打开的宝箱，下面我们来看看能够得到些什么吧。比较重要的就是遗迹4F的エーテル了，可以做成KOSMOS的衣服，完成全服装图鉴的话是一定不能错过的。

遗迹1F	くろあび，3000G
遗迹2F	6000，ハンターボウ，フィートシンブル，エリクシール，5000G，ヒョハン
遗迹3F	ドリル，10000G
遗迹4F	左上开始，从左到右开始起依次是 エクスカリバー，エクスカリバー，エクスカリバー，パンドラ，ジェットブーツ，エーテル，15000G，100[illegible]0G

传说的斗技场

挑战“《传说》系列”的历代主角，这部分其实在进行完19话斗魂コロシアム后再去那里就可以挑战了，之所以放在这里，是因为以那时的实力挑战斗技场的各代主角是有难度的，所以放在这里。下面放上里面英雄们的资料：

克雷斯	HP8000
スタン	HP8500
珠德	HP9700
凯伊鲁	HP7000
罗伊德	HP10000
莉莉斯	HP12[illegible]00

以上英雄所有属性都是强属性，要注意的是当几位主角濒临死亡的时候就会放出秘奥义，大家一定要注意队列和HP，免得被一次性全灭。法师就不要派了，根本没有施展的机会，笔者这里挑战选用的人物是光之女无赖（你没有看错，这不是笔误，难道大家不觉得她厉害得太无耻了吗）和《换装2》的最终BOSS萨拉托斯，还是比较轻易就取得了胜利。胜利后可以取得莉莉斯的服装素材。

小队系统再补充

本作取消了衣服可以合成二个技能的设定，取而代之的是小队支援效果，将能产生小队支援效果的人分在一组，即可产生小队支援效果，下图的最后一个格子里就是产生的PT效果和获得的小队PT称号了。下面为大家奉上所有的PT称号和PT效果：

动物大好き	ねこにん+ねこにん	耐热防寒
动物大好き	ねこにん+メルディ	耐热防寒
动物大好き	ねこにん+しいな	耐热防寒
もうかりまっか?	商人+商人	战后获得稀有物品
もうかりまっか?	商人+レイス	战后获得稀有物品
亲子の绊	カイル+スタン	售速率UP
亲子の绊	カイル+ルーティ	获得金钱UP
兄弟仁义	カイル+ロニ	打击力UP
剑と拳と	剑士+格斗家	售速率UP
ベストパートナー	剑士+クレリック、ウィザード	TP消费下降
三角关系	リッド+ファラ+レイス	打击力UP
天才と愚民	フリオ+キャロ+ハロルド	打击力UP
グラップラー	コングマン+ファラ+リーガル	售速率UP
剑术指南	剑士+クレス	HP回复UP
魔术指南	ウィザード+アーチェ	CAST UP
学术指南	学者+キール	TP回复UP
弓の心得	アーチャー+チェスター	售速率UP
金の亡者	盗贼+ルーティ	获得金钱UP
レンズハンター	ルーティ+マリー	[illegible]
片想い	ジーニアス+プレセア	耐打度UP
豪快さん	コングマン+フィリア	防御力UP
疾风の如く	すず+しいな	速度UP
テイルズヒーロー	クレス、スタン、リッド、カイル、ロイド、フリオ	HP回复UP
テイルズヒロイン	ミント、ルーティ、ファラ、リアラ、コレット、キャロ	HP回复UP
顽固者	クラース、コングマン、フォッグ、クラトス、リーガル	耐打度UP
クールな奴等	すず、ウッドロウ、ジューダス、プレセア	耐打度UP
小さな巨人	すず、チャット、ジーニアス、プレセア	TP消耗下降
愈しの达人	クレリック、ミント、フィリア、ソフィル	TP回复UP
料理上手	ミント、マリー、ナナリー、リーガル	战后获得食材
ナンパもの	游び人、ロニ、ゼロス	逃跑速度UP
サイエンティスト	クラース、フィリア、キール、ハロルド、ソフィル	知力UP
いかすメンズ	ジョニー、ウッドロウ、レイス、ゼロス	获得金钱UP
グレートハンター	チェスター、チェルシー、リッド、ナナリー	速度UP
ラブラブ?	クレス+ミント	HP回复UP
ラブラブ?	リッド+ファラ	HP回复UP
ラブラブ?	スタン+ルーティ	HP回复UP
ラブラブ?	カイル+リアラ	TP回复UP
ラブラブ?	ロイド+コレット	战后获得稀有物品
ラブラブ?	キール+メルディ	知力UP
ラブラブ?	チェスター+アーチェ	TP消费下降
秘められた过去	ルーティ+リオン	防御力UP
秘められた过去	ロイド+クラトス	防御力UP
2人はライバル	クレス+チェスター	售速率UP
2人はライバル	スタン+リオン	打击力UP
2人はライバル	リッド+レイス	防御力UP

PT能力中有些还是比较实用的，比如想要多获得いにしえのカギ去开启那些锁门的宝箱，配合战后获得稀有道具几率增加就轻松多了，而想要打出高连击用上气绝几率上升，打BOSS用上攻击，防御上升的小队组合都是不错的，具体组合就看玩家自己决定了。

本次的攻略+研究到此结束，时间仓促，没能对连击部分进行研究，可能是这次的一大遗憾吧，总的来说，个人觉得本款游戏还是相当出众（不排除是传说爱好者所以偏心的缘故）的，完全原创的情节虽然不多，但是能把众多最经典的"一幕"在掌机上再现，让人十分感动啊。

文 魔剑士但丁 编 铭风

《通灵王 王者灵魂》通灵王的征途

——Hard难度下全BOSS战无伤研究

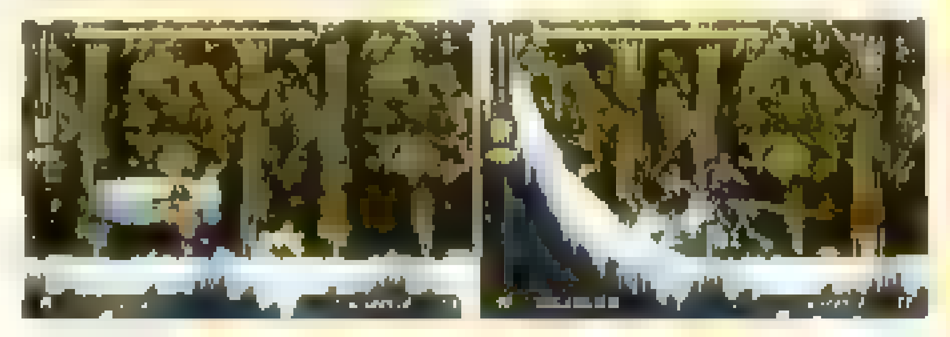
由Konami制作的《通灵王》是近来GBA上难得的动作游戏佳作，同时也有着超高的难度。游戏的系统比较特别，攻击力在一段内是固定不变的，只能通过剧情来更换武器增加攻击力，而道具则只有恢复道具，对本挑战没有什么帮助 如何合理运用灵就成了此次挑战的关键。这次挑战的就是HARD难度下全BOSS无伤通过

木刀之龙

由于是第一个BOSS，所以比较容易。木刀之龙的攻击方式比较单调，普通攻击只有横斩，蹲下就可以回避，蹲下的距离最好和其保持2个身位，这样易守易攻；另一种攻击就是进化成超灵，不过有很长的发动时间，所以回避起来应该不难。利用Amidamaru进化成超灵可以直接取消他的攻击。Amidamaru可以攻击木刀之龙3下，最后一次他会用带有残像的无敌跳跃回避。当BOSS体力低于一半时，会利用摩托车冲撞并投掷炸弹攻击，炸弹可以用普通攻击击破。此时MP槽正好蓄满，所以可以完全无视BOSS的攻击。利用Amidamaru一击就可令摩托车爆炸，之后利用超灵和普通剑技对其进行猛攻，轻松获胜。

霍洛霍洛

相对木刀之龙要麻烦一些，因为对其使用超灵攻击无法取消，而且被击中还带有冰封效果(之前获得的BADBH灵可防止被冰封，不过录象中是无伤……)。BOSS发动超灵攻击时会有1秒多的硬直，此时不要攻击，跳到其背后用Amidamaru攻击。否则BOSS将连续3次发动超灵攻击，比较费时间。除此之外霍洛霍洛还经常在空中利用4连冰锥攻击，此时是重创BOSS的大好机会。因为雪地非常滑，所以利用反向移动即可轻松回避。之后对其施展3连击。不过要注意的时最后一次霍洛霍洛会向后跳一下，此时要保持距离，当然也可用超灵攻击。相比之下，BOSS最为棘手的攻击方式还是释放冰块，发动速度很快，在斜坡处比较容易回避，不过BOSS体力越低冰块也会越密集，所以尽快结束战斗才是上策。



女护士

这个BOSS也不难对付。BOSS比较喜欢跳跃，在空中将其打成浮空状态可再进行追打，将其逼入版边。在版边连续使用3连斩诱使BOSS使用突进攻击。估计好她从版面外进入版面内的距离，使用Amidamaru取消其突进攻击，之后还可以空中追打一下。需要注意的是，必须提前出招，利用Amidamaru的"剑气"，否则将被撞击波及。反复运用此战术可使她无力还手。

银

通灵王大会的裁判，实力果然和前几个喽罗不是一个档次的。银有5种精灵技能，所以对付起来十分麻烦。由于武器更换成光之剑，所以攻击力增长了1倍，不过光之剑的超灵就……反正别指望用它来打BOSS了(T_T)。

银的防御力很高，目前能给其造成的最大

伤害也就20。银的主要方式是使用马之精灵在场景中奔跑，之后会随机使用鹰、蛇、牛其中一种灵，不过使用牛之精灵的概率很大。银使用马之精灵时要紧紧尾随；使用牛之精灵时可以先对其使用3连斩，顺势用紧急回避躲避旋风和残骸，其间可以使用Amidamaru的光之刃削减BOSS体力；使用蛇之精灵时应尽快跳到其背后，利用银的硬直时间攻击。

当银的体力低于一半时，会发动强大的精灵炮且发动过程中银处于无敌状态。精灵炮具有上中下3方判定，贯穿全版，只有一行体力的话必定被一击必杀。惟一躲避的方法就是跳到上空的平台，之后可利用硬直时间攻击。不过利用马之精灵将麻仓叶引诱到版边再发动精灵炮是银的惯用手段，所以后期一定要将银控制在中版，不要盲目尾随，否则将无法利用高空平台躲避。

朱古力爱情

别说挑战无伤，就算没有这个限制，朱古力也能算游戏中数一数二的难缠BOSS，个人感觉难度高于最终BOSS。朱古力的超灵十分变态，零时间发动，基本可认定为无任何规律，打得好好的，说不定何时就冒出来给你一下。朱古力进化成超灵攻击时并不是无敌的，所以可对其攻击，不过难度是可想而知的，光躲避就十分困难了。整个场景的地形十分复杂，加上同时有佛像对BOSS进行协助，所以对麻仓叶极为不利。最下一排木筏，水中的食人鱼一跳下去就会攻击你，而且很容易落水，显然不是可运用的地形。其他基本都是很短的平台，运用2连斩将朱古力放下平台，这样即使之后他使出M c也有比较大的空间躲避。特别注意，在版边平台千万不要使用3连斩，不然朱古力会使出M c，然后将无法躲避。

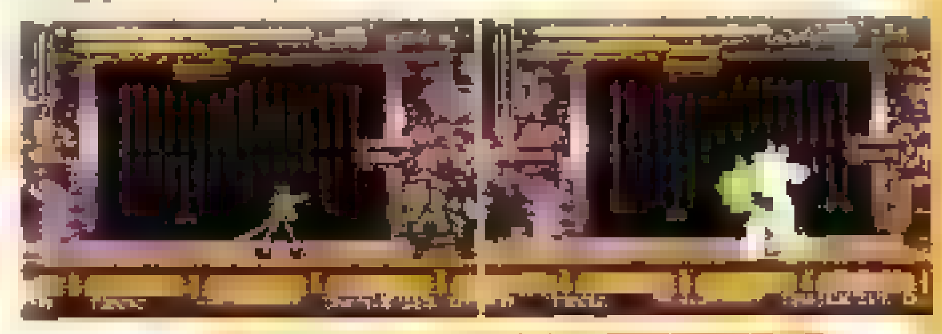
由于佛像的白雾有跟踪特性，所以经常出现被两面夹攻的惨剧。不过完全可以利用佛像移动速度较慢的特点和BOSS兜圈子。将BOSS引到上两层与其周旋，待佛像上升再将地点转入下两层，这样安全性可提高很多。另外如果对BOSS的行为估计得很好可利用精灵炮攻击。精灵炮是目前最强的武器，可对朱古力造成78HP的伤害，发动时间为5秒，有效时间3秒，可以形成2～3HIT。不过由于目前MP槽较短，所以释放后要等很长时间才能再度出击，所以对时机要求比较严格。

李龙白

李龙白的行动力是麻仓叶的2倍多，而且场地的狭小很适合李龙白进行速攻。对玩家的躲避要求比较高，必须对李龙白的所有招数了如指掌。李龙白的飞腿可在任意时间使用且速度快，并能随时改变方向，空中使用时会旋转两周。这个动作其实就是对麻仓叶行动的捕捉。如果此时跳跃，李龙白就会立刻改变行动轨迹。在地面使用时会先向后一跃，时间很短。

李龙白的连环拳可把麻仓叶产生硬直，然后接燃烧拳，所以一般情况下不要与其近身。最要命的是李龙白除了燃烧拳以外的所有招数都没有硬直，所以尽量和李龙白保持中距离，让他连续使出连环拳，利用这个时间，从平台跳到他身后，之后的燃烧拳有很大硬直，这样一共可以攻击其6下。另外在两个平台间跳跃，诱使其使出火龙脚，达成空中3连斩也是主要的攻击手段。

不过想要快速干掉BOSS还得在灵上下工夫，除了前面的攻击手段外，装备上之前在此关得到的Pancho，Pancho会跳跃攻击，只要敌人碰到就会产生伤害。因为李龙白属于格斗系，除了飞腿之外，基本都是定点攻击。利用攻击时受伤不会产生硬直这一特点，Pancho可以粘在李龙白身上打数下，虽然每次只能产生9HP的伤害，不过总伤害值还是可观的。因为此关没有运用灵的地方，所以大可在一开始就释放Pancho。



道莲

十分简单，地面上伸出的兵器只要在有岩石的地方都可攻击到，利用这点。可以先跳到平台上，引诱其在平台上放出兵器，地面上就安全了，反之也行。道莲经常会突然闪身用刀攻击，因为无法预料是出现在左边还是右边，只需站着不动，之后用急退回避即可。马孙的召唤则不值一提，急退加跳跃轻松回避。

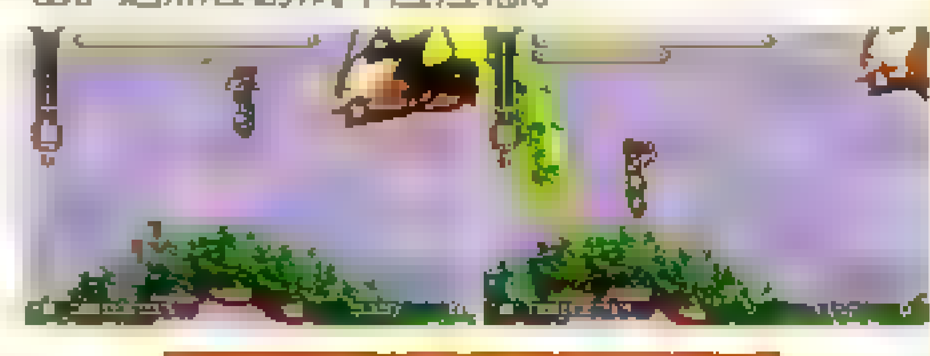
不过马孙的超灵就很让人头疼了，镰刀发动很快，中上路判定，攻击范围大，跳跃很难反应，连续急退也无法回避。因为使用时道莲会向前冲，近距离下蹲也会被撞到。难道这样就能阻止麻仓叶前进了么？答案肯定是NO，要知道我们手上拿的可是对道莲有特效的光之剑(前面说它没用之类的话这里收回)。

利用光之剑，25秒秒杀道莲。不信？且听我慢慢道来。直接与道莲打近身战，不断使用3连斩攻击，一看到道莲举起镰刀立刻使用Amidamaru攻击，空中可追打。之后他会跳到版另一边，如果在地面放出兵器，先保持距离，之后跳跃近身，如此方法，道莲就毫无还手之力。如果MP用完就周旋几秒吧。值得注意的是，Amidamaru的剑身才可将道莲吹飞，有效距离为2个身位。最大允许反应时间为1秒半。此法对道莲的召唤同样有特效。

道元

道莲的老爸可说是这几关最弱的BOSS。虽然攻击范围很大，但是所有招数都比较慢，所以可以轻易躲避。由于道元“高高在上”，精灵炮无法攻击到，所以本关在攻击上面没有什么特别的亮点，利用Shaolin灵的波动拳可以对其造成比较大的伤害。攻击龙头无效，龙头的前1/3没有判定。因为波动拳判定比较小，所以道元位置较高时还是采用光之剑攻击。“神龙摆尾”在右边版边就能躲避；喷火和冲撞呆在左边版边是安全地带。

回避龙尾4连击时应注意“龙节”的问题。应该不难看出，龙是一节一节组成。回避龙尾4连击时是从右向左走如果后面龙节低于目前落脚点，直接走过去，或利用急退都能很安全回避；但是如果比目前落脚点高，那就麻烦了。使用急退或走，会被龙节卡住，必然遭到攻击，击中还会附带中毒效果。此时应该在龙尾收回去同时向前跳跃，才能躲过下一轮攻击。这点在游戏中应注意。



李尔

此关光之剑又将大放异彩，之后它将光荣退休。李尔只有3种攻击方式，不过无论何时光之剑都可取消李尔的招数，并击飞他。短锁链的行动路线是根据麻仓叶的状态决定的，只要是站立状态，李尔的短锁链只要下蹲就可躲过，利用这时可对其进行攻击。另外，如果李尔在上层，麻仓叶在下层，可不断在其下身范围走动，诱使其放短锁链，可以乘此时机对其背部猛攻。同样，麻仓叶在上层，李尔在下层此战术也成立。李尔的精灵非常惹人烦，Amidamaru只能将其击飞，精灵只要一释放便无法取消。精灵带有跟踪效果，而且正前方判定极大，所以最好一直回避。另外李尔放出精灵自到收回都不会行动，利用其跟踪的特点，利用大跳吸引它改变路线，可连续攻击李尔。

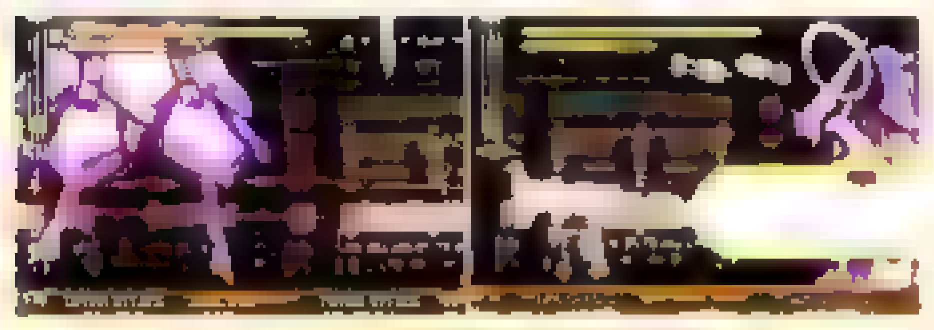
精灵帮李尔回复体力后其他攻击手段不变，只是多了一招倒立的钟楼，击中立即Game Over，尽量在最下层活动，行走和连续急退都可以轻松回避。他放倒立的钟楼用Amidamaru同样可取消，不过影像中就给大家看一下了。用灵Shikamaki可以使李尔眩晕，防止他不停的放精灵。最后要注意的是，不要和BOSS在1层左右版边作战，在左右版边将其击飞后再追打会使其落入1层半平台，十分麻烦。

X-LAWS

此关更换了配剑，不但攻击力上升，发动Amidamaru时也变得十分酷。开始的“机动堡

垒”不足畏惧，发射的子弹光凭走就可躲避。之后是考验跳跃功力，X-LAWS会3次从空中落下，地面会产生白色烟，碰到就会受伤，起跳时间很难把握。这里介绍种比较直观的方法。看到背景的黄黑相交的警戒线了么，BOSS双脚到达此线时跳起就没问题了。剑落下后没有判定，可直接走过去。

之后BOSS会现出原形，由于范围很大，而且一直在右版不移动，所以再次召唤精灵炮出场。第三次回避BOSS的下落就可以放了。之后换Len、Shaolin这两个灵不停攻击，一般子弹可用急退躲开。横向子弹时蹲下攻击，别太靠近小心被BOSS碰到。下个回合再次发动精灵炮附加几计下连斩即可获胜。



Magister

Magister变成恶魔扑克牌，如果一个不是立刻用Amidamaru超灵的大范围攻击另外几个牌。绿色咒符会在空中产生绿色虫子，到达另版边爆炸并散发很多小子弹。5条以下用剑砍，超过5条利用击败X－LAWS得到的Michare横扫一大片。兰色咒符会围绕麻仓叶旋转，此时不可移动，最后会剩下1～2个咒符，放出带有石化效果的剑刃，急退躲避。而红色咒符放出的红龙，要将其打成兰色再用Amidamaru的超灵可一下子搞定。

Mephias

Mephias有2个形态，第一形态周围的球攻击前会发光，全部可以用急退躲避。红色球攻击力最大，绿色球有静止的效果，兰色球中招附带毒属性。此外锁链攻击有3段，最后一段才会攻击麻仓叶，看准时机跳起。

Mephias的第二形态比较难缠，由于龙头范围很长，所以不要在其正面跳起攻击。龙头吐出的火焰慢慢用急退回避(放出一个回避次)。注意不能从BOSS下面直接走过，不然会被龙头咬伤。应该用急退，这样BOSS就是背对麻仓叶了，此时可以安全的跳起攻击。

Mephias还有一招能进入混沌状态，背景入破碎的玻璃，许多光束满屏攻击，相当难躲避，这里我也不介绍什么躲避方法了，100%躲避的方法我认为没有。最好的方法就是在这之前秒杀Mephias。利用急退从Mephias身下穿过，引诱他使出循地，进入地面可以3连斩攻击，之后会放出很多石头，一般的躲避方法是：进入地面立刻向版边走，令其在版边出现。之后躲到另一版边，即可躲避。这里使用的是更为快捷的方法。BOSS发动岩石攻击时同时发动Micharel，不但可以攻击Mephias，连岩石都可以一起扫平，之后还可以接5连斩。这样4-5个回合遍可胜利。

因为Micharel耗MP比较少适合连续使用，当然使用Amidamaru超灵可达到同样效果，68号灵Matamune攻击方式类似Amidamaru，只不过换成了日本刀。攻击力大约是Amidamaru2倍。不过因为耗MP过多，不可能连续使用，使其使用度大打折扣。综合攻击力、判定范围和耗MP情况来看，还是X-LAWS的Michare实用度最高。

值得一提的是，最后3场战斗是连在一起的。中间不会有MP回复，因为要瞬杀Mephias第二形态，所以之前最好保留2条MP槽。

作为一款动作游戏来说《通灵王》在各方面表现得还是十分优秀的，无论是关卡的设计还是人物设计方面都做得十分到位。难度方面也很有挑战性，部分BOSS简直有让人窒息的感觉。不过本作的隐藏要素也是少得可怜，通关后除了会奖励一个灵外就什么都没有了，二周目也只是进行灵的收集，而且二周目的BOSS不会复活，完全继承了一周目开启的要素，这完全是为收集而收集，没有什么太大意义。如果有续作推出，期待能有更优秀的表现。

NDS　PICTO CHAT

◆生日的祝福

NDS自带的聊天软件《PICTO CHAT》有一个隐藏的秘密哦，如果当天是你自己的生日，那么进入聊天室时你收到的第一条信息就是"生日快乐"的祝福，是不是很有趣的设定？赶快试试吧。怎么试？在NDS的系统设定中把自己生日日期改到当天就行了。

GBA　班克飞行员

◆加速启动

这款与《马里奥赛车》非常相似的飞行竞速游戏在操作方面也保留了很多《马里奥赛车》中的设定，比如加速启动就可以实现。在每次比赛开始前都会听到"GET READY"的语音，当"READY"快念完时（即念到"d——"的声音时）立刻按下A键加速，你就会看到你的飞机会加速冲出起点，这就是"加速启动"，熟练掌握之后相当有用哦。

◆翻滚

在比赛中按L键再配合方向键的左右可以实现左右翻滚，可以进行快速转向，不过这躲不开后方敌人发射的飞行道具。而L键加上方向键的"下"可以进行上下翻滚，虽然这样的翻滚也会导致速度下降，但是可以躲开敌人的飞行道具，非常实用。而且，如果在飞行道具（比如飞碟）追上你之前及时用此法躲开，自机还可以获得一段突然加速，会看到飞机喷出蓝色的尾气前冲。

PSP　山脊赛车PSP

◆《RALLY-X》的隐藏秘密

本作中的迷你游戏《RALLY X》也有一些隐藏秘密哦，输入特殊的指令后可以选关或者选择隐藏关卡，具体如下。

▲在这个画面时输入特殊的指令。

输入指令
R、△、L、L、○、×

◀输入指令后，在这个画面就可以选关了，用方向键的左右来选择。

输入指令
R、L、↑同时按

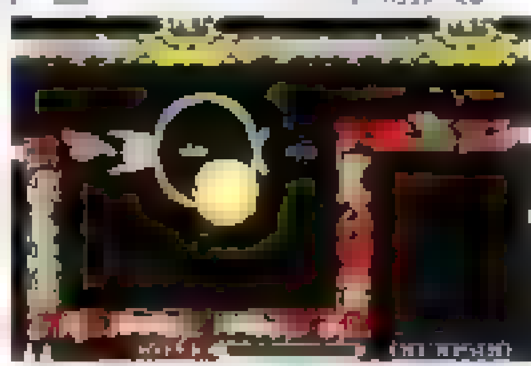
◀输入指令后，游戏画面会变为黑色，敌车的颜色也变为黑色，游戏难度激增

GBA R-Type Ⅲ

◆选关密码

这款经典射击名作的移植版素质还是不错的，喜欢射击游戏的玩家可不要错过了，这里奉上游戏的选关密码，在PASSWORD中输入。

密码——关卡	
5bogb	第2关
5hhlq	第3关
5mg I	第4关
5rflx	第5关
5wdl0	第6关



GBA 极品飞车 地下狂飙2

◆获得隐藏赛车

当你的游戏完成度达到100%，你就会得到一辆超级赛车——NFS Nissan 350Z w以及CF Hood。

当你行驶距离累计达到500公里可以获得Nissan Skyline。

◆获得全部赛车以及全部升级装备

当你完成"Go Underground"模式后，你便可以获得全部赛车以及全部升级装备。

GBA 世界传说 换装迷宫3

◆好感度与角色服装

本作的两位主角与《传说》历代作品的主角之间有一个好感度的设定。将历代作品的角色编排在队伍中出战的话，就可以令他们的好感度增加一点。而将他们与主角编在同一个队伍的话，好感度会增加两点。而所有"《传说》系列"中我方角色的服装制作材料的取得方法都是共通的：当某个角色的好感度达到一定程度后，在村中与之对话就可以得到该角色服装的制作材料了。所以，平时多让不同的角色出战，很快所有角色的服装就可以全部入手了。

◆太鼓之达人

只要有服装材料"わだどん"和"わだかつ"的话，就可以换装成太鼓。在战斗中使用特技"太鼓之达人"(たいこのたつじん)时候，就可以玩到与游戏《太鼓之达人》一样的音乐游戏了。"太鼓之达人"的曲子有许多首，出现方式是随机的。值得一提的是，若在这个迷你游戏中打出全部"良"的成绩，那么之后给予敌人的伤害能够高达9999！。这招虽然使用起来很花费时间，但在对付一些强大的BOSS时十分有用。

NDS 口袋妖怪 冲刺

◆与GBA版《口袋妖怪 绿宝石》的联动

在《口袋妖怪 冲刺》单人模式(ひとりで)中"レギュラーGP"选项中的比赛全部夺得冠军后(每场比赛都可以反复挑战)，将《口袋妖怪 绿宝石》插在NDS另一端的GBA插槽后。重新进入单人模式，会发现多出了第四项スペシアル，进去后选择"つくる"就会将GBA卡现有队伍中的妖怪全部传送到该栏目中，作为一组妖怪形状的地图出现在菜单里，以后可以随时玩，玩法就是在有限时间内找到地图上全部的任务点。与《绿宝石》联动获得的怪物地图组最多可以存6个，如果哪组地图多余，可以点"けす"来将选中的那组地图删除掉。

◆联动新增赛道快速找到精灵球的办法

联动后增加的地图往往非常大，而游戏一开始就升空了，在高空中无法看到精灵球的位置，所以给过关造成很大麻烦，其实这时候可以选择加速降落，到达地面后先看看精灵球的方向指示，然后马上找气球再升空，再根据指示的方向配合地形来寻找，这样就能比较快地找到了。

——皮卡秋

文 雷伊

研修医天堂独太

——剧情鉴赏（中）

NDS
◆AVG◆2004年12月2日◆出版
◆1人◆4800日元
◆周边未定

麻生医生并没有像我想的那样呆在第三值班室，无奈之下，我只得再次前去求助于平吉。

“真是个让人讨厌的老家伙！下次再偷看我的裙子，我要向你收钱了！”二号病栋的走廊上，一个女护士双手叉腰地嚷嚷着，不用问，这一定是平吉干得好事。

“啊哈哈哈！这可是人生的一大快事啊！怎么样，你也渐渐习惯了这医院了吧？碰到啥好女孩没？”平吉大笑着问我。

“啊，今天我想问一下麻生医生的事情。”

“哈哈，她可真是个奇女子啊，我也一直想偷看她换衣服来着，但我根本就找不到机会！”平吉似乎有点失落地说，“对了，虽然我没看到她换衣服，但我还是有丰厚的战果的！看！”平吉说着，不知从哪里摸出一张照片来，“那个医生，好像很喜欢猫。”

我拿过照片，看了看照片上那只两眼炯炯有神的黑猫，猫的胸前有块很明显的心形图案，脖子上金黄色的铃铛和麻生医生所带的别无二致。

我准备向平吉借用一下照片，说不定今后会派上用场，平吉很爽快地答应了，这种与美女无关的照片对他来说拿在手里也实在是形同鸡肋，同时他还告诉了我一个重要消息——今天是麻生医生的生日，她估计是出去潇洒了，而地点则很有可能是一些有着美形店老板的酒吧，不过具体店名则无可奉告。

好在柏木医生告诉我最近附近开了家叫做“Thunder Volt”的酒吧，店老板极为俊美，已在护士之中广为流传。我决定去那碰碰运气，沿途经过杂货店时，橱窗中一只与刚才照片中如出一辙的黑猫玩偶让我停下了脚步，我毫不犹豫地把它买了下来，在这个特殊的日子把它送给麻生医生也许会对我的说得事宜起到意想不到的效果。

我推开了酒吧的玻璃门，一眼就瞥见了坐在吧台边正与老板交谈的麻生医生，我走了上去，在她身边坐了下来。

“真让人意外……你知道这是严重的跟踪行为吗？老板，请帮我把他赶出去。”麻生医生看到我，马上停止了谈笑，他很明白我这次的来意。

“今天是您的生日吧？”我把包装好的黑猫人偶放在吧台上问。

麻生医生不屑地撇了礼物一眼，在她眼里，我的这种行为像极了骗小孩的把戏。她摔了一下已经半空的酒杯，一脸怒气地向我下逐客令。

我一时不知道该如何去应对，只是硬着头皮低头逆来顺受，同时又不忘把礼物往麻生医生手中送。

也许是被我的迟钝感动了，麻生医生竟然动手拆起了礼物，当我看到她脸上再次露出迷人的笑容时，我知道自己的礼物确实是选对了。

“为什么…… 为什么天堂君会买这只猫？那只猫戴的是……这个……”麻生医生摸了下挂在脖子上的铃铛说，“很奇怪吧？它能让我想起过去，连睡觉的时候我也不会摘下来。”

在我进入医院这么久以来，这是我第一次见到麻生医生露出这么恬美的表情，我顺势把手术同意书递到了她面前，同时把麻醉师的意向告诉了她。几经周折之后，麻生医生终于答应为内藤先生操刀，不过她的手也许会在关键时刻发生痉挛现象，当然这些问题在实际手术的时候我一定会尽量去帮助她克服。

我说服麻生医生的事情很快地在圣命医大流传开去，人们都很惊讶就凭我这迟钝的性格竟然能够让麻生医生再度返回手术台；而另一方面，真夜小姐则拜托我继续扮演他未婚夫的角色，直到她父亲的手术成功为止。

也许是为了弥补这么多年来没有好好尽过孝心吧，在手术开始前的这些日子里，真夜小姐再也没有离开过内藤先生的病房半步，而麻生医生自答应手术那天开始也没有再喝过酒，一直悉心指导着我进行一些必要的手术准备，但是，不愉快的事情却还是发生了

就在手术前日，我在中庭亲眼目睹了麻生医生和泽井教授之间的争执，泽井教授更是动手推开了麻生医生，他们之间究竟发生了什么事，他们又到底是什么关系呢？

手术的那一天终于来临了——

内藤先生和真夜小姐都对手术充满了信心，星幸特别嘱咐我带好她送的护身符，因为这其中有神明的护佑，再加上"神之手"麻生医生操刀，更是为这次手术加上了双保险。

我、增居医生和仓衣早苗都早早地换好了衣服站在手术台边严阵以待，等待着麻生医生为我们创造奇迹，但是麻生医生却没有迟迟没有赶来。

"让你们久等了！咦？大家都已经来齐了？"正在我们焦急之际，麻生医生终于出现在了手术台边，不过她的出现不但没有让我们那颗悬着的心有半点松懈，反而让我多了一丝绝望。因为站在我身边的麻生医生不仅没有换上手术服，而且满口酒气，说话语气极其轻佻。

增居医生幸灾乐祸似得耸了耸肩。

"我只有两个小时！超过这个时间如果不喝酒的话，我的手也许就会开始发抖了。"麻生医生丢下一句话，踉跄着走向了更衣室。我不由得打了个寒颤，麻生医生自从答应操刀以来便没有再喝过酒，但是怎么偏偏就在最关键的时刻出差错了呢？难道，这一切都和昨天见到的那一幕有关？

当麻生医生再次出现在手术台旁时，已经换好了手术服，虽然口中的酒气依然让我窒息，但是她的表情却格外严肃，与刚才那个轻佻的醉女简直判若两人。

一切准备就绪之后，麻生医生瞬间剖开了内藤先生的胸腔，并且迅速采取了左右内胸动脉以及胃大网动脉，这一过程只花了不到12分钟的时间，而对于一般医生在说，这个过程起码要30分钟左右，更令人佩服的是，她切割血管这么交错的组织，竟然没怎么出血。

为了防止内藤先生手术过程中由于血块流到血管中去发生脑梗塞，下一步要做的就是压迫首动脉，不让血块到达脑部，而这个工作自然就交给我了，麻生医生则负责连接人工心肺。

一切都进行得十分顺利，我给内藤先生注射了心筋保护液，准备停止心脏运动，改由人工心肺来维持他的生命。接下来就是吻合作业了，也就是把心脏固定在一个特定位置，而我们要做的，就是连接动脉。需要吻合的地方一共有3处，这对于麻生医生来说简直易如反掌，她那速度与准度兼备的技巧简直令人叹为观止。然而，就在连接最后一处动脉的时候，她的手却开始抽搐起来……2小时的时限已经到了。

"麻生医生，我没注意到时间，对不起。"增居阴阳怪气地干笑道，"不巧的是，我没准备酒。"

"你给我闭嘴！"麻生医生狠狠瞪了他一眼。

内藤先生的生命体征越来越微弱了，麻生医生对我使了个眼色，意思是让我继续帮她完成剩下来的步骤。

冠动脉绕道手术……这个连经验丰富的医生都不敢轻举妄动的手术现在居然要我这个实习医生来完成，尽管我有满腔热情但也不能这样拿内藤先生的生命当试验品吧？但是，事到如今我已经没有别的选择了，如果我这个时候选择逃避的话那内藤先生这么多天来所做的努力岂不是都白费了？此时此刻，我也只能祈祷星幸的护身符能保佑我顺利完成这个手术了。

"用手术刀在吻合面切开小口！然后用剪刀扩大！"

"是！"我已经没有更多的时间犹豫了。

"在小口处连接动脉，要镇定，你对裁缝很拿手的吧？"

"我试试！仓衣小姐，给我缝合线和钳子！"我向仓衣下达了命令，然后开始细心地缝合起来，这工作对从小就擅长针线活的我来说不是难事。

所有需要吻合的地方都已经吻合完毕了，麻生医生吩咐我将血流导回心脏，停止人工心肺的工作，在止血确认完毕之后，就可以闭胸了。但是，仓衣那边却传来了坏消息——内藤先生的心跳已经停止了。

"中和血液凝固剂！投入升压剂……！"我急得大叫起来！

"心电图没有变化。"增居面无表情地摇了摇头。

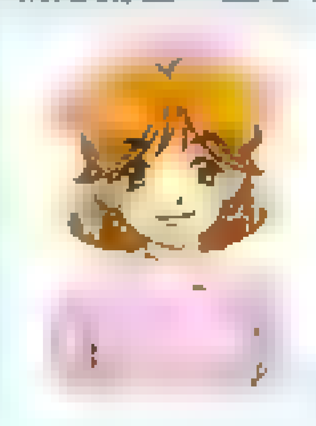
"开始使用电击！"

"不行，心脏已经停止了。"

"再来一次！"

整个手术室开始不安定起来，唯一平静的，只有内藤先生，他躺在手术台上，表情是那样安祥。

"已经不行了。"仓衣低下了头。



"直接用手做按摩！"麻生医生见状不秒，立即想出了其他补救办法。

也许是星幸的护身符起了作用，内藤先生的心律奇迹般地开始回复了。

"手术还没有结束呢。快点确认心脏有没有出血，没有的话闭胸！"麻生医生将我从成功的喜悦中拉了回来。

"是！"我使劲地点了点头，接下来就只有缝合胸部了，而这点小事对于我来说根本就不在话下。

"结束了，手术成功结束了……"伴随着仓衣那低沉的声音，每个人都露出了笑容。

麻生医生也笑了，因为，这样一来，我以后就不会再追到酒吧去打扰她喝酒了。

手术室的灯熄灭了，真夜含着泪水守在手术室门前，当我告诉她手术进行地相当顺利之后，她终于再也忍不住地失声痛哭，但是我知道，这是高兴的泪水，是一个近乎绝望的人在看到奇迹降临时的喜极而泣。真夜小姐一边擦着泪水一边向我道谢，然而她的脸色乱愈发难看起来，终于满头大汗地倒在了地上。

这一切来得实在太突然了，突然得我没有任何防备……

病历三 战场

真夜小姐的突然晕倒让我大吃一惊，我把她送到了急救室，稍作休息之后，她终于重新慢慢苏醒过来。

"孩子怎么样了？"真夜醒来后第一件事就是询问孩子的情况。

"不要紧……别担心。"

"太好了。"听到这个消息，真夜松了一口气。

"父亲的手术刚结束，也许是太疲劳了吧。"

"唔……咳咳……不好意思，感冒了。"真夜咳嗽了几下，看上去异常虚弱。

我看了下她的喉咙，她的口中有些发白，似乎有点口腔炎的症状。她的呼吸有断续的水泡音，这又像是肺炎的征兆。我当机立断地为她拍了X光片，她的两侧肺部都有着淡淡的阴影，但是如果真是肺炎的话，这阴影似乎又太淡了。

这已经到了以我的能力无法判断的程度。还是请教一下其他医生吧，如果再像上次一样误诊那可就惨了。麻生医生已经做完手术回去了，剩下的就只有柏木医生了，但不巧的是，他也不在办公室，我只好硬着头皮把真夜的X光片交给了还在柏木医生办公室学习的上户爱。

"这是什么病？"上户爱依然用她那冷冰冰的口吻问我。

"大概……是肺炎吧？"

"唔，肺炎的话……从整体上来看有些淡吧？"上户爱仔细看着X光片，陷入了沉思，看来她的意见和我一样。

"是啊，阴影有些模糊……"

"这是谁的X光片？是我的病人的？"

"诶？啊……不是，是内藤先生他女儿的……"

上户爱听到这里，忽然把手搭在了眼镜上说"等一下……和这个类似的照片……以前好像在哪里见过。"

"诶？"

"没错！就是在我实习的时候所在的LA的医院……"上户爱坚定地说道。

"洛杉矶？"这简直让我难以想像。

"她的症状如何？"上户爱问到，表情似乎有些复杂。

"啊……有点咳嗽，可能是有些感冒吧。口中有点发白，胸部也有杂音……"我把之前所观察到的真夜小姐的症状一一告诉了她。

"口中……发白……胸部杂音？等一下，这难道是……"听到这里，上户爱的脸色一阵苍白。

"诶？"我不知道她脸色的激变意味着什么。

"还有什么别的症状？有没有发微热，体重有急剧下降吗？"

"诶？啊……怎么……上户医生，难道你想起了什么了？"我越听越觉得不对头了。

"再给我看一遍！"上户爱一把抢过我手中的X光片，然后坚定不移地说，"没错。我在LA的医院看到的，和这张X光片几乎相同。"

"诶？"

"天堂医生，这是卡氏肺囊虫肺炎患者的X光片。"

"卡氏肺囊虫肺炎？"我重复着这个熟悉又让我感到恐惧的名字。

"是艾滋病的……并发症……"

我决定再给真夜小姐做一次详细的检查，当然，我暂时还不会告诉她实际情况。

"气管……支镜……检查？"真夜小姐听到我要做进一步的检查，满脸疑惑。

"嗯……还是怀疑是肺炎啊，所以说还是做气管检查……以及血液检查比较好。"我很不自然地悄悄在检查项目上加了一项。

"还要做血液检查？"

"诶？啊，肺炎也有多种细菌种类的，所以说如果不做血液检查的话就不知道用什么抗生剂。"我编了个理由准备蒙混过关。

真夜小姐抬起头来，眼神似乎有些呆滞。

"真夜小姐？"我开始为自己的谎言内疚。

"知道了。你救过父亲，所以就照你说的办

吧。”真夜叹了口气，平静地说。

“刚才我用气管支镜采取了真夜小姐的痰，现在就开始采取血液吧。可能有点疼，稍微忍耐一下吧。”我捲起了真夜的袖管，准备采血。

“呵呵，我马上就要生孩子了，这点疼我还是能忍的。”真夜无奈地笑着说。

“啊哈哈，是啊是啊……”

“对了，医生。你为什么才想成为医生的？”

“唔……这……”我对真夜的突然询问有些无所适从。

“也许在医生你面前这么说有些失礼，我很讨厌做医生这行的。瞧，小时候接种的时候我都逃掉了。”真夜指了指光滑的左臂说。

“啊哈哈……我也是这样的。那个时候，真没发现比医生还讨厌的家伙呢！”

“呵呵……”

“但是——中学的时候，我母亲因为癌症死了——”我的记忆又回到了那个绝望的年代。

“啊……这样啊……”真夜的表情有点僵硬，她为无意中触及了我的痛楚感到愧疚。

“那时候，我真恨不得让那些扎在母亲身上的针筒都扎在我自己身上，这样，母亲的病情也许就能够得到治愈……哈哈……可就算神明这样祈祷也还是没有用啊。”我苦笑道。寂寞、无助以及无处发泄的愤怒，这样的心态对当时的我来说实在是太多了。

“呵呵……所以……你才成为医生了呢。”

“好，采血完毕。”我收起了针筒，笑着问真夜，“真夜小姐，检查的话还需要一些时间，你可以在对面的房间中休息吗？”

“Yes，Doctor！”真夜俏皮地吐出了几个英语单词，向休息室走去。

我在采取的真夜小姐的痰中，发现了卡氏肺囊虫病原体，而血液检查的结果……HIV——呈阳性！真夜小姐果然感染了HIV病毒！可这究竟怎么才能说得出口呢？对了，真夜小姐的恋人乔治去世的原因……难道也是因为这个？我决定再去向真夜问个明白。

“你说过……你的恋人是在纽约病逝的吧？”

“嗯。”真夜点了点头，仿佛察觉了我的话中有话。

“那……究竟是……”

“你想问究竟是因为什么病吧？”没等我说完，真夜就明白了我想要问的问题。

“诶？啊……嗯……”

“艾滋病。”真夜毫无掩饰地说出了这三个字。

“真夜小姐，那你……”

“我明白了，医生，你是觉得我也感染了艾滋病是吧？”

“诶？啊，不是——我只是觉得很有这个可能性而已——”

“真讨厌……”真夜低着头，似乎有点生气，“不要用那种拐弯抹角的说话方式——”

看来她已经知道自己得的是什么病了。

“3年前乔治病情发作的时候，我也立刻做了血液检查，结果是阳性。医生？我得的是卡氏肺囊虫肺炎吧？”

“唔……嗯……”我支吾着答道。

“也就是说，我的艾滋病已经发作了吧！”

“嗯……”

“切，他们以前还说活个10年没问题呢。没想到3年就发作了！”真夜假装不屑地说道，仿佛自己得的就是普通感冒一样。

“真夜小姐……”我很明白其实现在她的心里是多么的痛苦。

“这……也许就是我没尽孝心的惩罚吧……”她苦笑着说。

“真夜小姐……现在放弃还为时过早呢，肯定能找到医治真夜小姐的方法的！”虽然我心里没底，但是我还是想尽可能地稳定她的情绪。

“算了，纽约的医生也是这么说的，说艾滋病在近期肯定可以完全治愈，让我不要放弃。但是医生……‘近期’到底是多久呢？”真夜双手放在胸前，充满着无奈，“5年？10年？或者，要让我等上100年？”

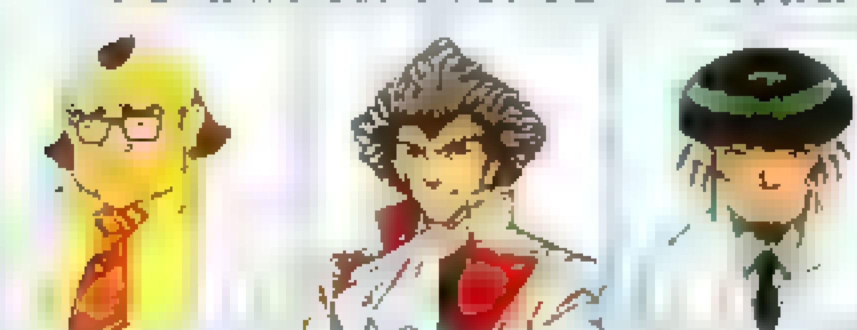
“这、这……”说真的，我不知道该怎么回答。

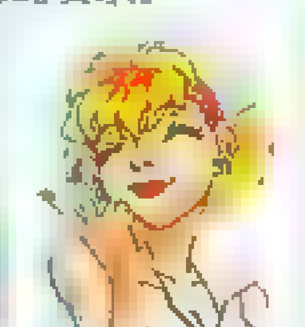
真夜察觉了我的为难，开始向我道歉：“医生，我没想为难你，我已经做好觉悟了，即使事态再怎么恶化……只要把肚子里的孩子生出来就行了！”

但很显然，她的这个要求让我更加难做了。

“这是乔治和我爱情的证明，我只想把他留在这个世界上就够了，怎么样？医生。”真夜恳求我能够答应她这个要求，眼眶里充满着泪水，“天堂医生，拜托了！我和……我肚子里的孩子就拜托你了——我决定让你做我的担当医生。”

“诶？唔……那当然，只要我能做到的我一定帮忙。”我犹豫了一下，答应了她的要求。





那个时候，我并没有询问艾滋病和胎儿之间的关系，真夜小姐很快就开始住院了。但是，内藤先生却并不知道她住院的真正原因，还一直以为是肺炎……确实，对于刚做完大型手术的内藤先生，谁都不忍心对他讲真话

真夜小姐感染艾滋病的消息很快传遍了整个医院。星幸一脸惋惜，因为我们好不容易才救了内藤先生，现在却又发生了这样的事情。在经历了这么多事情之后，星幸已经不会像以前那样动不动就哭了，她已经学会了坚强，并且鼓励我一定要把真夜小姐治好。

翌日，东京下了一场大雷雨，整个城市被笼罩在一片深灰色当中，让本来就并不畅快的人心更加沉重，几近难以呼吸。

真夜小姐自住院以来，虽然一直都表现得很开朗，但是……她的内心其实一定很痛苦吧。我决定再去探望一下她，帮她分担一些内心的痛苦，毕竟，在内藤先生不知道真相的情况下，她能倾诉的对象，就只有我了。

"哦，天堂医生，你来得正好，你过来一下。"当我经过员工室的时候，一个熟悉的声音叫住了我。

"嗯？"我回头一看，原来是柏木医生。

"这是艾滋病的治疗药AZT，不用我说了，这药虽然有延缓发病、降低死亡率的效果，但是并不能根治艾滋病。"柏木医生把手中的一个小瓶递给了我。

虽然我知道这只是权宜之计，但是我还是接过了瓶子，在没有找到很好的治疗方法之前，只能先靠AZT走一步算一步了。

"如果本人愿意的话，也可以尝试HAART及鸡尾酒疗法……"柏木医生一边习惯性地擦着汗一边说道。

"将个别症状综合起来，把各种药物组合起来并用？"

"这将伴随着强烈的副作用所带来的危险，每个月的的治疗费也要好几万，不过这作为艾滋病的治疗方法来说却是划时代的。"

"谢谢。"我深深鞠了个躬，在我毫无头绪的时候，柏木医生确实给了我很好的指引。

"还有，治疗卡氏肺囊虫肺炎的话可以使用喷他脒。"柏木医生补充道。

"啊，是……为什么要用这个药？"

"这是麻生医生让我交给你的。"

"麻生医生？"

"真没办法，不知道她为什么不自己交给你。啊哈哈哈……"柏木医生大笑道，我一头雾水地向真夜的病房走去。

真夜穿着粉红色的病服，看上去非常憔悴，看见我，她笑着迎了上来，但很明显，她脸上的笑容是勉强挤出来的。

"情况怎么样？"我问道。

"也没什么情况，不是才刚住院吗？"真夜若无其事地说。

我拿出口袋里的AZT，放在了床头柜上。

"医生……这就是我要服用的药？"真夜拿起药瓶问道。

"啊……啊，不错，这是艾滋病的治疗药AZT，因为真夜小姐卡氏肺囊虫肺炎的症状还比较轻，所以采用吸入喷他脒来治疗。"

"纽约的医院也是用的这个药呢。ATZ虽然有延缓发病、降低死亡率的效果，但是还不能完全治愈艾滋病吧？"

"唔、唔……是这样，很遗憾。"虽然我很不情愿承认，但这却是事实。

"医生？美国有很多新药的临床实验呢，日本怎么样？"

"好像比美国少。"

"这样啊，果然……但是医生，如果有那种新药的话，我很乐意成为实验平台。"真夜似乎看到了什么希望似的说道，"为了我肚子里的孩子，我也要尽量活久一点。如果新药可以延长我一点生命的话，我肯定愿意服用。"

"这、这样啊……"我为我的爱莫能助深感内疚。

"啊，真像美国漫画里的英雄啊，服用了奇怪的药物，我……不知道能不能成为所向披靡的超人呢？"

"真、真夜小姐……"没想到在这种时候真夜小姐还能开这样的玩笑。我心里一阵苦涩，为什么偏偏是这么坚强的人感染上了艾滋病呢

我回到办公室对着电脑查阅起了关于日本艾滋病新药研究的情况，但是却没有任何收获。门外传来了清脆的铃铛声，是麻生医生来了。

我像看到救星似的站起身来说："麻生医生太好了，我还在找您呢！您到底……"

"'到底去了哪里吧'……你想问？"麻生医生一脸冷漠道。

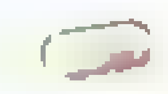
"嗯、嗯……"没想到我的热情再一次吃了个闭门羹。

"真是多余的废话，从什么时候开始，我去哪里都要给你报告了？"麻生医生刻薄地说。

"啊，不……我不是这个意思，我只是有点事情想和医生商量商量。"

"艾滋病的事吧？"

"是、是……"



"内藤真夜，23岁，原本是一名舞蹈演员。由于艾滋病的并发症得了卡氏肺囊虫肺炎，现在怀孕5个月。而天堂医生你正在闭关查询艾滋病的最新医疗方法吧？"麻生医生不愧是位老练的医生，我心里所想的以及病人的状况她都知道得一清　楚。

"是的，而且，我还有事情拜托您。我想做她的担当医生，您允许吗？"

"可以。"

"真、真的？谢谢！"麻生医生这么爽快的答应，我倒反而觉得有点不太习惯了。

"那……作为担当医生，你打算怎样给病人进行治疗？"

"首先，我想问问麻生医生关于最新治疗方法的意见，尤其是当生孩子的时候应该采取什么措施。"

"呵呵……"麻生医生意味深长地笑了起来。

"怎么了？"我有些摸不着头脑了。

"果然……你可真善良啊。"麻生医生讥讽道。

"诶？什么意思？"

"你知道怀孕和生孩子对女人的身体影响有多大吗？"

"啊……虽然很严重，但是还是可以想象的　"

"内藤真夜感染HIV后，仅用了3年时间就发作了，为什么？"麻生医生继续问道。

"我想那是因为怀孕造成免疫力下降所致吧。"

"原因并不仅此而已。"麻生医生一脸严肃地说，"以前被称为不治之症的艾滋病，现在只要接受妥当的治疗，就可以抑制发病。但是，内藤真夜还是发病了，原因只有一个，就是她没进行治疗。"

"就是说真夜小姐没进行HAART、鸡尾酒疗法……？"

"不错，看来你还是学过点的。免疫力CD4，也就是用阳性淋巴球数量来表示这种事你应该也知道吧？200以下的话会怎么样？"

"对于细菌的抵抗力就会变弱。对了！"我恍然大悟。

"不错。以卡氏肺囊虫肺炎为首，接着引起髓膜炎的隐球菌、引起网膜炎的巨细胞病毒等，所有病原菌会对产后的身体进行总攻击。"

"而且，也比较容易形成恶性肿瘤……"

"不错。此外，即使运气好顺利分娩的话，活不了几年的可能性也很大。艾滋病发病状态下挑战生育，说明白点就等于自杀行为　"

"自杀　　行为　　"我几乎要处于崩溃的边缘了。

"虽然事情到这种地步都是她自己的责任，不过现在开始也还不算太迟……只要不生孩子，慢慢治疗的话，还是可以活很久的。天堂医生，作为她的担当医生，你首先要做的是什么你知道吗？"

"不太……清楚……"我摇了摇头。

"让内藤真夜放弃生孩子的念头！"

麻生医生的话让我一整夜未能安睡，第二天一大早，星幸就过来找我，似乎有什么重大消息要宣布一样。

"天堂医生，终于找到你了。听说你已经正式决定做内藤真夜小姐的担当医生了呢。"星幸兴奋地说道，她的表情和我此时的心情形成了鲜明的对比。

"啊，对不起对不起……是的，请多多关照。"

"哪里哪里，我才是呢。"她向我鞠了个躬。

"啊，有什么事？"

"呵呵，我听真夜小姐说，对内藤先生来说啊，医生你已经算是孩子的爸爸了呢。"星幸眯着眼睛对我说道。

"诶？真、真夜小姐说过这个？"我倒是真没有听过这样的说法。

"但是，我明明也是相关人员，这些事情不让我知道的话似乎不太好吧。"她委屈地撅起了小嘴，"而且，我和真夜小姐同年，所以她才拜托我　"星幸说着，不知从哪里找出了一本厚厚的图书，"医生，快看这个！"

"《宝宝名字大百科》？你怎么会有这个的？"

"这可记载了从古至今所有宝宝的名字哦。真是太感动了！"星幸把书抱在胸前，两眼闪烁着激动的光芒。

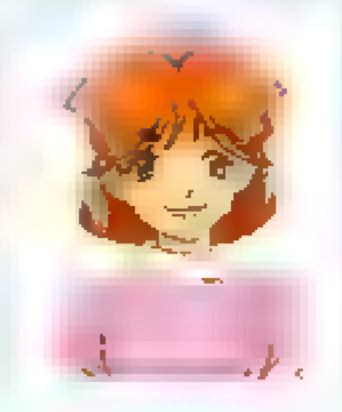
"那　孩子的名字到底叫啥呢？"

"呵呵？医生你觉得宝宝的名字叫什么好呢？"

"诶？啊，这　"

"宝宝是美国人吧？那叫强尼或者查里怎么样？"星幸咬了下嘴唇，想了一下说道，"不过，日本名字也还是需要的。那就叫内藤·翔太·查里吧！哈哈哈！"

"啊哈哈……"不知怎么的，这个奇怪的名字让我莫名其妙地想起了弗洛伦斯护士长。



没说几句话，星幸就先行离开了，而我也想起了真夜小姐，这个时候她在干什么呢？还是去探望一下她吧。

在真夜的病房里又看见了星幸，旁边还有刚刚痊愈的内藤先生，她们正在对着《大百科》给真夜的孩子取名字呢。而内藤先生也已经为他的孙子想好了一个名字——晴彦。面对着一张张幸福的面孔，我实在不忍心和真夜小姐讨论放弃生孩子这件事情，因为一旦我说出口，那么他们这短暂的幸福将马上消失的无影无踪。

经过数日治疗之后，真夜小姐卡氏肺囊虫肺炎的症状总算是暂时抑制住了，但是，由艾滋病导致的免疫力低下却也已经开始了。要是真夜小姐以后不住院的话，我不知道什么时候又会发生些别的症状。

经过走廊的时候，我遇到了弗洛伦斯护士长，正好可以听听她对生孩子的意见。

“我只是打个比方啊……”我想了一下，然后说，“比如，如果护士长您得了什么不治之症……”

“不治之症？”护士长脸都绿了。

“是啊。但是，肚子里却还有孩子……”我吞吞吐吐地说。

“啊……你的意思是说我怀孕了？”听到这里，她马上换了种极具娇嗔的语气凑过来问我。

“啊，不，我只是打个比方，打个比方……”我吓得冷汗直流，生怕她有什么误解。

“唔呵呵……好好，打个比方，怀孕……呵呵……”

“如果生下这个孩子，你自己就要死的话……这种场合，护士长您会怎么办？”

“什、什么意思？天堂医生你真是浪漫到！只是做个假设就能问出这么浪漫的问题来，哈哈……”弗洛伦斯脸红着笑道。

“啊，不是……”我连连摇头。

“我的话，一定会生下来！”护士长突然收起了刚才几乎让我窒息的表情，斩钉截铁地说。

“生……下来？”

“因为这对女人来说是理所当然的事情！”

“但、但是，您也许会死啊？”

“那又怎么样？你认为，相比还没有出生的孩子的生命来说，自己的生命要更重要些？那只是医生你的想法，女人是不一样的。怀孕！那是所爱的人的孩子寄宿在肉体里的崇高的喜悦……我能感受到神对我的祝福！就算我的身体毁灭，我也要生出新的生命！”弗洛伦斯护士长已经完全陶醉于她自己的世界之中了，幸好她没有说出诸如什么“让我为你生孩子吧，”之类的话，否则我可真要去撞墙了。

不过，在生孩子这个问题上，她表现得如此坚定倒真是出乎我的意料。我原本以为是我问错对象了，但是在问过星幸相同的问题之后，我才发现，原来对于女人来说，孩子几乎是高于一切的存在！不过，还是有一个人对此持有相反意见，那就是麻生医生……

“那件事，你好像还没有去跟内藤真夜说清楚吧？”

“对不起……虽然我去了病房，但是却没有讲出来的勇气……”在麻生医生的质问前，我显得毫无还手之力。

“所以你就想这么一直耗下去？”

“是、是啊……”我低着头小声地说。

“那么，你还是不要做担当医生了，这太勉强你了。”

“怎么会……我打算好好谈谈的，我会把生孩子的危险全部告诉真夜小姐的。”

“那你就快点去吧！这可不是磨磨蹭蹭的场合。”麻生医生没好气地对我瞪了一眼。

“但是……”

“但是什么？”

“让她放弃生孩子……这对真夜小姐来说是个重大打击……”

“所以不是叫你快点去说吗？”麻生医生似乎没有明白我的意思。

“但是……这样真的可以吗？放弃孩子对真夜小姐……不，不仅是对真夜小姐一个人来说，对所有女人来说都是一个需要痛下决心的事情啊。”

“那又怎么样？”麻生医生不屑地反问道，“所以你就像个白痴一样顾这顾那的，一个人在那钻牛角尖？”

“是……是啊……”

“你以为自己是谁？你只不过是个担当医生。医生如果什么都替患者想到的话那连针都可以不用打了！”麻生医生火冒三丈地说道。

“对不起……”

“又来了……行了！说吧！几号病房？”

“诶？”我一时间还没有反应过来。

“内藤真夜几号病房？”

“要我放弃孩子？”真夜听到突然闯进自己病房的麻生医生那开门见山的一番话后，有点不敢相信自己的耳朵。

“现在的话还来得及，如果要下手的话，还是早点为妙。”麻生医生继续用冰冷的语气说道。

“怎么会……你在说什么？我知道危险，我也早就做好了觉悟。”真夜的眼角闪过一道泪光。

“内藤小姐，我很明白你的觉悟，但是，孩子

是很脆弱的，只要出生时稍微有点伤痕，那他就会感染到母亲的艾滋病，这太危险了。”

“母亲传染给胎儿的几率是4分之1吧？这孩子绝对是4分之3的。”真夜捂着嘴痛苦地说。

“即使孩子没有感染，但是母亲在分娩的时候死去了，那这孩子会幸福吗？”麻生医生毫不留情地说。

“麻生医生……您太过分了！”对于她的这种毫无人情味的语调，我终于忍无可忍了。

“你给我闭嘴！”

“什么嘛……你到底有什么权利这么非这样说不可？”真夜流着眼泪说道。

“我只是说了作为医生来说对患者最好的方法。”麻生医生依然用她那种拒人以千里之外的语调说道，仿佛根本没有看到真夜的泪水。

“我要生！不管别人说什么，我一定要把这孩子生下来！”

“你这么想生孩子的话，那为什么不接受鸡尾酒疗法？这至少能抑制艾滋病的发病。”

“在汉堡包店打工的我，怎么可能支付得起每个月1000美元的医药费？齐治的治疗费已经够我受的了！”真夜无奈地低下了头。

“你的生活方式我并不想知道，但是在孩子这件事上你太自私了！”麻生医生厉声厉色地说。

“自私？”

“在这样的状况下你还坚持说要生孩子，我只能觉得作为亲人你很自私……”

“出去！”真夜终于到达了可以容忍的界限，把麻生医生往病房外推，“麻生医生，你为父亲做了那么困难的手术，我很感谢你。但这不代表你可以这么说孩子，你……你到底知道什么！”她打开门，嚎啕大哭起来。

麻生医生消失在了铃铛声中，不过她似乎没有半点为自己的言行道歉的意思。

我失魂落魄地在医院里游荡，为什么一个坚强的母亲必须要面对骨肉分离的惨痛一幕呢，为什么身为医生的麻生铃会对原本就很脆弱的病人说出如此过分的话语

女护士的尖叫打断了我的思绪，我知道，又是平吉老头惹的好事。

“平吉先生……你还是这么精神啊！”

“呵呵，这不是新来的医生吗？怎么了，怎么又垂头丧气的？”平吉笑着问道。

“诶？啊，对不起，作为医生，我应该给患者带来快乐才对・・”

“呵呵，没关系，谁都有失恋的时候，曾经我也是这样的……”平吉傻笑着说。

“啊，不是失恋，别担心。平吉先生你平时都这么精神，到底是什么病啊？”

“我？我是癌症晚期。”

“诶？”我无法相信这4个字就这么波澜不惊地从他嘴里说了出来。

“嗯，不知道正确来说算不算癌症晚期……”平吉用少有的深沉语气说道。

“什么意思…… ”

“最初是胰腺癌 ”

“胰腺癌？”

“不错，很危险吧？而且运到这里时，已经转移为其他各种癌症了，那时候啊，连内裤的‘内’字都念不了了，形同枯木。”

“那……怎么能恢复得那么好的呢？”我一脸诧异地问。

“呵呵，你想知道？”

“当、当然！”我使劲地点头，仿佛看到了帮助真夜小姐的希望。

“奇迹！How Mysterious！”平吉口中居然蹦达出了一句英语，“拯救我的，是新世纪的万能药……泽井POWER FLEX！”

“泽井POWER FLEX？难道是泽井教授开发的新药？”

“That's right！不错，正是在全世界形成话题的秘药！”平吉自豪地说。

“但、但是……平吉先生？那应该还没有通过认证吧？”

“在世界上是这样，但是在这所医院已经通过特别许可了。”

“特别许可？”我有点迷糊了。

“不是叫临床实验吗？被选为对象的患者……可享受全包，比如医药费啊，住院费啊，全部都由医院来支付。啊哈哈，被选中的人可以说是V P啊 啊哈哈 ”

原来如此，平吉先生之所以能这么活跃完全都是该特效药的功效啊……那么，这种药能不能治疗艾滋病呢？

怀着猜疑，我敲响了外科部长室的房门。

泽井教授很明白我的来意，他慷慨地把泽井

POWER FLEX送给了我，不过有个条件就是我必须从纯粹的科学家的角度出发去观察实验对象，并且把经过逐一报告给他。

我大步流星地冲向了真夜小姐的病房。

"真夜小姐，我有个好消息！"还没进房间，我就兴奋地叫了起来。

然而房间里除了正在角落里哭泣的星幸外，却再也没有任何人。

"真夜小姐人呢？"

"真夜小姐，刚才已经出院了……"星幸抽泣着说。

"诶？"我惊呆了，手中的新药纷纷掉在了地板上。

"我阻止她，让她至少要等到天堂医生您来，但是她却无论如何都要出院……"

"怎么会这样……"我冲出了房门，准备去看看内藤先生那边的情况。但是，在内藤先生的病房前，我看到的却是正在撤下其门牌的弗洛伦斯护士长。

"内藤先生刚才已经转院了，被真夜小姐带走了。"护士长无奈地说，"真夜小姐说已经不需要这个医院了，所以把父亲也带到别的医院去了。不知怎么了，有点怒气冲冲的。"

"结果，你还是对患者的事情介入太深了啊，这一切都白费了吧，天堂医生？"上户爱不知道从哪里冒了出来，幸灾乐祸地讽刺道。

"上户医生……"我有些无地自容了，因为我找不到任何反驳她的理由。

"几乎所有患者都是任性的，他们只想从医生那打听到对自己有利的消息，然后逃避那些说不好的事情的医生……"上户爱见我没有还嘴，变本加厉地说了起来。

"你怎么可以这么说，上户医生……天堂医生为了内藤先生以及真夜小姐，已经那么努力了……"一旁的星幸为我打抱不平道。

"努力对医生来说是当然的，但是，所有的结果呢？还不是让患者逃了？不管什么好的治疗方式不都派不上用场了？"上户爱轻飘飘地说。

"上户医生！"星幸愤怒地瞪了上户爱一眼。

"星幸小姐，谢谢你……不过正如上户医生说的……我确实是个让患者逃走的医生……我什么也没做成……"我有气无力地说道。

星幸没有再说什么，而是把我拉到了屋顶的天台上。

"打起精神来！医生你什么都没做错……"

"那又怎么样？麻生医生和上户医生……说出了作为医生来说正确的话，而我又能做什么？艾滋病又不能治好……也没有让孩子安全出生的方法……技术和经验我都没有……"我绝望地说，泪水在眼眶里打转。

"这……但是医生你已经那么认真努力为患者考虑了，不是吗？"星幸安慰道。

"但是……"

"你想说'但是还是让患者逃走了'是吧？不过患者应该会理解你的，哪个医生最担心自己的事情，哪个医生为自己切身考虑，病人们一定知道的。所以，真夜小姐……一定不会忘记天堂医生你的。当有必要的话，她绝对会回到医生身边的！"星幸坚定地说。

"星……星幸小姐……"我不知道应该如何感谢眼前这个女子，每一次在我遇到挫折的时候，都是她在我身旁默默地安慰着我，给我打气。

"我……我……我绝对认为医生你是正确的。"星幸向我鞠了个躬，转身下楼去了。

时间过得很快，不知不觉，真夜小姐离开圣命医大已经有两个月了，在这段时间里，内藤父女几乎是杳无音信了。鉴于我平时生活的拮据，柏木医生给我介绍了一家夜间打工的医院，每晚可以挣足足10万日元，这可是一个月工资的3倍啊……不过，据说那里的院长乃木是个颇为古怪的家伙，他一直都把医疗现场看成是战场。

乃木医院比我想像得要简陋的多，我简直无法想像这样一所医院会和那么丰厚的报酬联系在一起，但是屋顶上"乃木急救医院"那几个大字却证实了我没有走错地方。

"那个……院长先生在吗？"我走进陈旧的医院里面，但却没有发现一个人。

"咯噔"身后传来了一阵金属摩擦声，刹那间，我的后脑勺已经被一杆枪给抵住了。

"所属部队是哪里？编号是多少？专长，特殊技能是什么？"一个粗犷的男性声音从背后传来。

"所、所属圣命医大附属医院，编号没有，我还是实习医生所以还没有专长，特殊技能的话……嗯、稍微会点缝缝补补……"我战战兢兢地答道。

"哼哈哈哈……稍微会点缝缝补补？好，我喜欢，战场上伤口裂开的士兵很多很多，你必须快速帮他们缝补好。缝线是医生的基础，新兵！"男子大笑道。

"新、新兵？"

"你不是实习医生吗？那就是新兵啊。"

"是！"被他那股气势所震慑，我竟然不自觉地敬起礼来，"我是受柏木医生介绍前来打工的天堂独太！"

"哦，我正等着你呢。我叫乃木，卡洛斯·阿斯特罗·乃木。这医院的常客都叫我卡洛斯将军。

新兵，你也这么叫我吧！”男子收起枪，走到我面前。

“卡、卡洛斯……将军？”我重复着这个奇怪的称呼，看来，此人就是乃木院长没错了，可是为什么他老是拿着一杆机关枪呢？

“喂，点滴！”乃木院长转过身去，大声叫了起来。

“有！来了来了！”一个打扮时髦的年轻女子闻声赶到。

“她是护士绘里，是派遣来的。”乃木院长介绍道。

“派遣？”我又点不大明白。

“你不知道派遣护士吗？多多关照。手术中一般不能带手机，所以有事情的话就用邮件联络吧。”绘里笑着说。

“谢、谢谢。那个……为什么乃木……将军刚才叫你‘点滴’？”我很不自然地问。

“这……因为绘里对打点滴很在行啊，所以小乃经常这么叫我。点滴出错的事故是常有发生的，但是，对绘里来说那是完全没可能的，因为我都是一针解决问题的，这我很值得骄傲。”绘里举起右手，在我面前做了个“V”的姿势。

“啊哈哈哈！怎么样？你们似乎满谈得来的呢？”乃木院长大笑道。

“哈、哈哈……那，我从什么地方开始呢？”我准备听从院长向我下达人物，不过他的回答却大大出乎我的意料。

“你还是先睡一觉吧。”

“睡、睡觉？”我怀疑自己是不是听错了，让我来睡一觉再给我10万日元，这钱也太好赚了吧？

“到了晚上，这里可就是战场了。无论什么时候开始残酷的战斗，你都要立刻上阵！”

半夜，正当我睡得正酣的时候，被一阵嘹亮的军号声给吵醒了。

“新兵！你没听见声音吗？”乃木院长举着军号在我耳边大喊道。

我这才意识到窗外传来了一阵救护车的声音，紧接着，医院里那破旧的电话响了起来。

“这里是乃木急救医院！”院长拿起听筒嚷道。

“我这里有急救！患者是43岁的男性，发生精神错乱，现在行为非常过激，你们收吗？”一个声音从电话那头传来。

“行动过激？哈哈，好家伙！我这里随时恭候！OK！”

“那么，5分钟后赶到。”

“听见了吗！43岁，男，精神错乱！全员马上进入战斗准备！”乃木院长吩咐我和绘里道。

“了解！”

没过多久，一个略有点肥胖的中年男子被五花大绑地抬进了医院，那男子一边挣扎着，嘴里还一边嚷着：“野象！野象来了！快救我！我要被踩扁了……”

“野象？野象是什么东西？”我问乃木。

“白痴！你对现在头脑不清的家伙问这些也是白搭！”

“但、但是，如果不问问症状什么的话……”

“哇！现在有这闲工夫吗？那边有个和患者一起来的人，快点问问她吧！”乃木指了指身后，我这才注意到了角落里的那个中年妇女。

“那个……我丈夫他不要紧吧？”妇女焦急地问我。

“他是你先生？你先生叫什么名字？”

“嗯，叫中岛增夫，我是他的妻子佐绘。事情发生得太突然了，我都吓了一大跳……”

“突然？”

“哎，今天晚上7点左右，洗完澡，像往常一样吃晚饭的时候喝酒，突然就开始行动粗暴起来了……”佐绘叹了口气。

“晚饭？那估计是急性酒精中毒！”

佐绘连忙摇摇手：“不，说是酒，其实是没多少酒精的乌龙茶。”

“这……也就是说，他喝得就只是乌龙茶？”

“对……对。因为他有糖尿病，所以我不让他喝酒了。医生，拜托了！一定要救救我丈夫啊！他平时都是那么沉稳温和的人，以前从来没有像今天这样失常过！”佐绘央求道。

我望了中岛先生一眼，他现在的表情与佐绘所描述的完全两样。乃木举起机关枪督促我赶紧为他治疗，对他而言，他手中的那杆机关枪就是他的护身符，曾经保佑过他拯救了无数生命。

“医生！快帮我丈夫看看吧！”

“啊，好！知道了！”我点了点头，在心中盘

算了一下需要注意的问题，"我要问你两三个问题。嗯……平时稳重温和……也就是说以前没有过精神病史？"

"精神病史？"

"啊，也就是说以前得过精神病没有？"

"没有，绝对没有！"佐绘很肯定地说。

"那最近头部受过什么伤没？有没有从楼梯上摔下来或者被车撞过？"

"也没有。"

"嗯，那脑子有什么毛病吗？有脑血栓，脑梗塞，脑肿瘤什么的没？"

"这些病我连听都没听过！医生，我的丈夫到底怎么样？"佐绘心急如焚地问。

"唔……对了，糖尿病！"我似乎想起了什么，再次向佐绘确认，"夫人，你刚才说你丈夫有糖尿病？"

"嗯。"佐绘点了点头。

"那，有没有注射过……药用胰岛素？"

"胰岛素？嗯，有……"

"对、这就对了！"我在心中暗暗叫好，"你先生可能是因为胰岛素的副作用而引起的低血糖障碍！"

"低血糖障碍？"

"胰岛素的副作用会使血糖也就是血液中的葡萄糖减少，会引起意识上的障碍。"

"那、那我丈夫他……"

"不要紧，交给我吧！"我胸有成竹地说。

没过多久，中岛先生就恢复了正常。我给他注射了葡萄糖，他的意识马上就恢复了。

"唔……诶？这里是哪里？"中岛先生似乎对之前发生的事情全然不知。

"你终于清醒了啊？"

"我怎么感觉好像被大象踩扁了一样？啊，我好像做了个噩梦……"

"已经没事了。你这是由于低血糖障碍引起的一时恐慌状态。"我笑着说。

"恐慌……状态？"

"但是，只要继续使用胰岛素，以后不能保证不会有这样的事情发生。平时要注意养成正常的饮食的习惯，要做适量的运动。"

"谢谢你，谢谢医生你救了我。"中岛先生从床上坐起来、一个劲地对我作揖。

"真不知道该怎么感谢你。"佐绘也向我道谢。

"啊，没什么。我只是为他注射了葡萄糖而已……"我不好意思地摸了摸头。

"下个礼拜要参加女儿的婚礼，如果我现在死掉的话，那女儿的婚礼也就泡汤了。呜呜……"中岛先生竟然喜极而泣起来。

我愈加不好意思了，不过，这么轻易就给一个家庭带来幸福，这种感觉倒也挺好。

安逸比我想像的要短的多，正像乃木院长说的那样，如战场一般的夜晚才刚刚开始……

下一个病人是一位73岁的老婆婆，名叫北木恒。急救队送过来的时候说是急性阑尾炎，但是根据我刚进圣命医大时的那次前车之鉴，我没有轻易地按照阑尾炎来诊断。

经过悉心检查，我发现恒婆婆得的是输尿管结石！她没有通畅排便，所以东西都堵在了肾脏里，难怪会腹部疼痛呢。只要多喝水，多排尿就很快能够好起来，我让绘里给她注射了镇静剂并涂抹了些消炎药，让她在对面的病床上休息，估计明天早晨她就不会再疼了。

乃木院长对我的表现十分满意，他赏给了我一枚勋章，作为我实习医生出师的证明。

"怎么样？在这里的打工感觉如何？"乃木问我。

"嗯……和在医院里的时候完全不一样啊。"

"是因为这里比较乱？"

"啊，是……"我不好意思地点了下头。

"这可是最前线的医疗现场啊。对了，你们医院的外科部长……好像是……"

"你是说泽井教授？"

"啊，对。像那个人，几乎不接触到患者的身体，关在研究室里面写论文确实也是医疗的最先端范畴。不过我们这小小的医院对患者进行诊断，这也是医疗。"说到这里，乃木一脸严肃。

"看！"乃木举起了机关枪，"这上面的星星是什么？呵呵，这是卡洛斯将军成为医生后所救的重病患者的性命。"

"真了不起！"我望着枪上那些闪闪发光的星星感叹道。

"没什么了不起的，我是医生，这是理所当然的。但是……"乃木停顿了一下，继续说道，"但是，如果不像这样把自己的功勋刻下来的话，也许有个时候会突然忘记的。"

"诶？"我不太明白他的意思。

"因为太忙了，接二连三地面对人命……所以，自己到底是在干什么。是不是在做对人们有益的事……这些常常会忘记呢！"

"这……"我还是不太明白。

"哈哈哈，所以……倒不如就像这样把功勋刻在上面，这样也能激励我以后多加油啊……"乃木笑道，"所以说，它是我的护身符，因为我是医生。"

听到这里，我突然想起那天星幸在屋顶上对我所说的话，她绝对相信我是正确的，因为，我是时

刻代表着患者利益的医生啊!

电话铃声又响了起来。

“这里有急救。患者是个23岁的孕妇,怀孕有28个礼拜了。已经破水了,子宫口已经裂开了5厘米左右的口子。有点发热,意识尚不安定,痉挛现象发作……你们接收吗?”

怀孕28个礼拜……难道是……

“不成!”跟之前的情况不一样,这次乃木却二话没说拒绝了对方,“我们这不收孕妇,不好意思请转到别的医院去吧。”

“将军!为什么?为什么不收孕妇?”

“哈哈……虽然对你说得头头是道的,但还是不行。其实,我卡洛斯就是不收孕妇的。”

“这太奇怪了不是?小乃出生的时候是难产,他母亲差点就死了。”绘里在一旁解释道。

“啊哈哈哈,有点不好意思,不过就是这样。谁都有弱点吧?急救队?你在听吗?在这件事情上可能有点对不住那个孕妇,还是把她转到别的医院去吧。”乃木无奈地说。

“这是个比较罕见的Case,已经被3家医院拒绝了!”

“什么?什么意思?不就是破水了吗?还有其他什么稀奇事?”

“其实啊,患者有艾滋病……”

“艾滋病?难道是那个人……等、等一下……那个患者是不是叫……内藤真夜?”我一把抢过听筒。

“嗯……是的……”

果然不出所料……

我恳求乃木能够救救真夜,刚刚治好没多久的柏婆婆也表示愿意帮助我们……她是著名的接生婆,至此已经成功接生了999个婴儿!在我们的好说歹说下,乃木终于答应了接收真夜。

“救救孩子……救救孩子……”真夜被送过来的时候,已经奄奄一息了,她一眼就认出了我,要我先救她肚子里的孩子。

“母亲的呼吸、脉搏都很微弱!将军,要做气管内插管吗?”我请示乃木院长道。

“不,先让孩子出生要紧!母亲先用面具持续换气,看荧光屏上的样子。”

真夜吃力地呼吸着,根据柏婆婆的指示运用着腹部力量,同时又努力克服着剧烈的产痛。

孩子的心跳渐渐变慢了,乃木院长面对此景竟然晕厥了过去。

在柏婆婆丰富的接生经验的帮助下,宝宝终于安全诞生了!是个男孩,内藤先生所起的名字果然派上了用场,而乃木院长闻讯也突然“复活”了。

但是,事情并不像我们想的那么乐观,孩子的生命气息还很微弱,如果不加以措施的话,随时都可能失去生命。

“救救孩子……救救晴彦……拜托了,救救他……”真夜小姐吃力地恳求道。

“用气管内插管!”乃木当机立断地吩咐。

“气管内插管,完毕!”

……

“快看!呼吸回来了!”

“快点准备保育器!”

“等一下,在这之前……先让真夜小姐摸一下。”我把孩子抱到真夜面前,俯下身子。

“啊!孩子!呜……乔治……真的很像乔治。谢谢你帮我把他生了下来……”真夜泪流满面地说。

“呜…… 真让人感动!我真是个混蛋!我以前都错过了这么美妙的出生时刻!”乃木院长居然也感动地大哭起来。

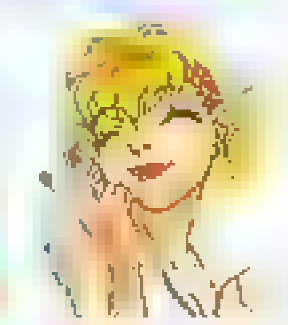
与此同时,真夜小姐的生命体征开始下降,心脏也停止了跳动……经过多次电击后,她终于再次恢复了心跳。

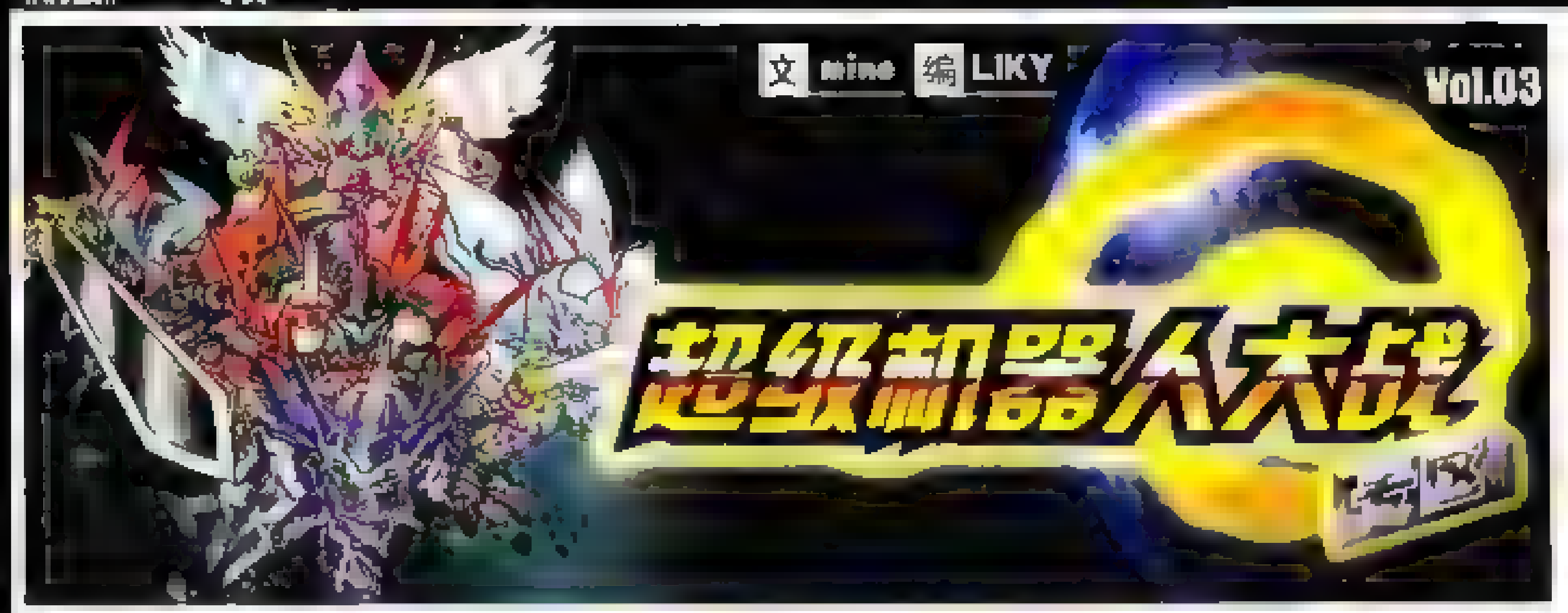
我用气管内插管稳定了真夜的呼吸,开始对症下药。从发热和痉挛来看,真夜很有可能是患了细菌性脑膜炎!在注射了两性霉素B和氟胞嘧啶后,她的生命体征很快就回到了正常。

手术成功了,每个人都沉浸在胜利的喜悦当中。真夜保全了自己的孩子,柏婆婆成功接生了其第1000个孩子,而乃木急救医院今后也准备向孕妇敞开大门。

真夜小姐之后服用了泽井PF,和孩子一起回到了圣命医大附属医院。两个月后,泽井教授的新药真的发挥了惊人的效果,真夜小姐一天天变得精神起来,而且,孩子的血液反应到现在也还是阴性……最终,虽然孩子还需要一定的观察期,但照这样的情况来看,应该是已经安全了。

实习医生的夏天就这么转眼间就过去了,夏天终于落下了帷幕……但是更糟糕的事情却在此时发生了,其棘手程度完全超出了我的想像……





高达机体漫谈

上次我为大家讲解了《0079》的历史和人物，本次要带给大家的就是机体的介绍 [illegible]

高达RX-78

为对抗吉翁军的MS，由联邦军开发的RX78可以说是在“《机战》系列”中家喻户晓的。采用月神钛合金(钢达尼姆合金)的装甲可以抵御扎古机枪的直接攻击，而使用“能量ACP技术”又使得能和战舰威力媲美的光线武器小型化得以实现，再加上最具代表性的核心战斗机功能，即使高达损坏，驾驶员也可以借由核心战机脱离。众多的优点使其成为0079年最耀眼的机体。虽然最后在阿 巴瓦 库战役中和夏亚的吉翁号同归于尽，但是“白色恶魔”的称号，已经深深烙进敌人的心中。

▲联邦军V作战的成功产物RX78系列2号机。

扎古II

尽管高达是无比的强悍，但是战争中的主力军还是量产型之间的战斗，提到量产型的机体就不得不说吉翁军的扎古。我们所说的扎古其实就是MS 06扎古Ⅱ的笼统性叫法，而在“一年战争”期间主要是宇宙用的F型和地面用的J型，其中又属于F型生产最多，整个战争期间总共生产了3000架以上，当之无愧地属于战争的主角。扎古主要使用的是120mm机枪和热能斧。而在扎古中最著名的要算是S系列的指挥官专用的扎古了，由于提高了发动机的燃烧效率，改进了控制系统，加强了发动机出力，使机动性强于普通机型约30%，本机总共生产了100架左右，闻名遐迩的“赤色彗星”夏亚就是驾驶此机。

▲作为男人象征的扎古Ⅱ在吉翁军MS中影响极大

MS-14S红勇士

▲吉翁军第一部以光线武器为标准配备的MS

吉翁军第一架使用光线武器作为基本配置的MS-14S红勇士，作为配发给超级王牌的试作型机体只生产了25架，性能上已经可以和高达相抗衡，在战场中取得了惊人的战绩。在历代《机战》中只有在《机战A》里面可以通过击坠此机后得到，其性能也是算是非常优秀，能一直使用到最终话的初期机体应该是可以数得过来的，此机可算是一个。而拉拉就是在夏亚驾驶此机和阿姆罗战斗时候被阿姆罗误杀的，很多王牌机师也是在此机上结束了自己辉煌的一生。

▲《机战A》中夏亚专用红勇士

MSN-02吉翁号

▲同是水陆两用机的魔蟹和战蟹，水中的霸王。

吉翁军最后的一部MS当属还在工厂组装过程中就被夏亚开出的MSN-02吉翁号，这也是第一部真正意义上的NT专用机。虽然在没有腿的情况下就被夏亚开出，但是还是取得了非常辉煌的战绩，最后和阿姆罗的高达同归于尽，以击破MS 18架、战舰4艘的战绩完成了自己的使命。吉翁号作为吉翁精神的象征被寄予了极高的期望，被称为完美吉翁号，全机高30米，重达421吨，是个庞然大物，尽管在没有腿的情况下还有17.3米，不过运动性却并没有因为笨重的身躯而受到任何的影响，最遗憾的是直到战争结束还没有正式完工就归西而去。

▲作为吉翁象征的最后一部MS，也是第一部真正意义上的NT专用机

魔蟹

另外要说的就是吉翁军的水陆两用MS魔蟹。作为最早投入实战的水陆两用MS，虽然出场的机会不多，但是表现出的性能却是显而易见的，在潜入联邦基地的战斗中，吉姆完全不是对手，而其优秀的性能完全超越早期的水陆两用MS战蟹，成为制霸海洋的另一新霸主，直到战争结束以后还有部分残余势力利用此机偷袭联邦军港口。

MS-09大魔

▲黑色三连星所驾驶的大魔，拥有极高的机动性

虽然没有王牌机师驾驶，但是作为吉翁军最强量产MS的实力是没人否认的。大魔在制作上完全摆脱了扎古的影子，而且在性能和火力上都远远超越扎古的实力，在脚部气垫的帮助下可以达到240公里的时速，在MS里面可以说是屈指可数的了。驾驶此机最著名的机师当数"黑色三连星"的3人小队，但是在和阿姆罗的交战中全军覆没。

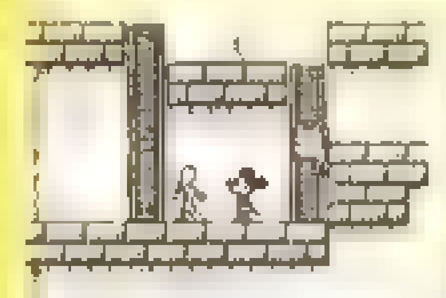
流金岁月
——掌机游戏怀旧长廊

文 马修

收到很多读者来信，对专页形式的《流金岁月》大加好评，在感谢大家肯定的同时，马修也欢迎各位有一定玩龄的读者投稿，把您玩过的一些有趣好玩的游戏介绍给众玩家。另外，虽然流金岁月的主题是怀旧，但马修还是要祝各位"新年新气象！

GB	Kotobuki Systems
1993 年	ACT

米老鼠虽然在动画界是不朽的明星，但在游戏界，却一直少有作为，虽然在16位机时代推出过《米老鼠和唐老鸭》、《米老鼠纪念版》等一系列高素质的一线动作游戏，遗憾的是最终还是未成大器。



1993年迪士尼动画改编的游戏在家用机上风头正劲，不过在掌机上由于受到机能的限制，或者说是对机能认识不足，GB上的《米老鼠》大都是类型简单的小游戏，而"《米老鼠》系列"，更是很"初级"的ACT——固定版面、找道具、爬楼梯、解谜、拼图、在菜单中选择道具攻击敌人——都使这一系列看起来更像大作中的解谜小游戏。不过到了《米老鼠5》，游戏就进步了许多，首先就是跳得不那么生硬了，而且版面也增大了不少，再加上后面出现了传送点等场景道具，使该作具有了一定的特色，成为了一款轻松有趣、爱不释手的休闲游戏。

WS	Kadokawa Shoten
2000 年	AVG

一卷充满梦魇和诅咒的录像带，一个个夭折的年轻生命——"你看了这盘录像，一周后必死无疑……"恐怖、死亡、诡异、未知……《七夜怪谈》是日式恐怖的代表作，根据原作拍成的电影《午夜凶铃》更是家喻户晓。

黑白屏幕的WS，巧妙地利用了电影中录像那样的"噪点"和黑白屏幕，将整个游戏表现得就像噩梦一样，加上实时的恐怖音效，将恐怖毫无保留地通过方寸屏幕传达给了玩家。

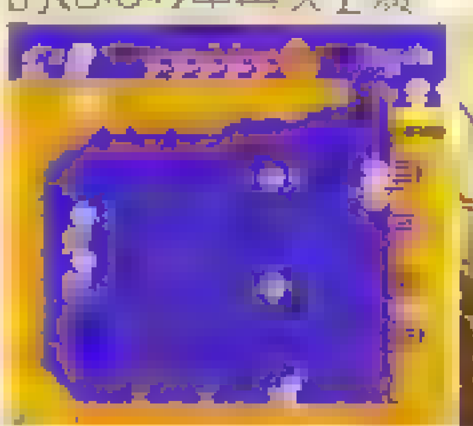
游戏需要把WS竖起来玩，一页一页的事件叙述，玩前先作好精神准备吧，在游戏中亲临恐怖的感觉，并不好受……

特别怀旧角

FC	Hudson
1985 年	ACT

《猪小弟》(Pooyan)是Konami早期一款非常轻松有趣的游戏，故事情节是猪妈妈为了救回被大灰狼掠回的小猪而与群狼展开了战斗。游戏最早在1982年推出街机版，1985年，又由Hudson推出FC版。

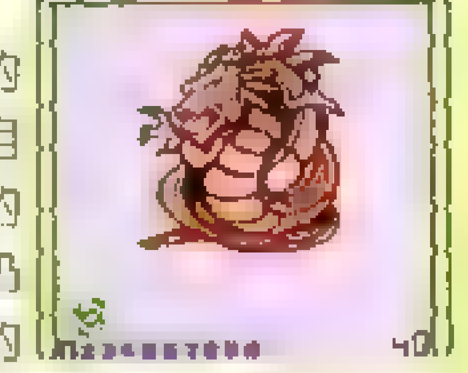
游戏非常紧张，想把成批的狼——射下还真是困难，紧张的游戏使玩家忽略了画面的单调，而过关后的简单过关动画也颇为有趣。尤其是一群狼跑到悬崖上推石头时的场面，真是哭笑不得啊——猥琐的是这样的场景在20年后的《BIO4》中再次上演……



▲20年后，推石头的闹剧又重新上演

GBC	Crave
2000 年	TAB

这款名为龙之舞的游戏，实际就是著名的《打砖块》的"龙"版，《打砖块》底下那条弹球的小木棍换成了一条滑稽的小龙，过关条件就是在限定时间内打尽版内所有的砖块，既有一下就可打坏的普通砖块，也有需要两下、更多下甚至打不坏的"金属砖"，还有增加时间的字母砖甚至加长主角身体的宝物砖。当一次击球后连续击破一定数量的砖块后，主角还会发动大魄力的龙舞必杀，必杀效果不尽相同，比如绿龙是除去版内大多砖块，而白龙则是恢复并增长主角的身体。



游戏中还会得到道具，不同的道具使用后的效果也不同，如风车使用后会吹出一阵旋风，阻挡球的下落以求得到更高的连击数。值得一提的是，正常情况下，球的速度为1，如果多次出球仍未破坏掉砖块，那球速就会越来越快。最有趣的是主角身体的设定，每掉一颗球，身体就会短一截，到最后，龙就短得像只小鱼一样游来游去，非常有趣，也非常让人头痛。

GG	Domark
1994 年	STG

《沙漠风暴》在很多机种上都有推出，当时作为主流且互为竞争对手的GG和GB上自然也会有这款游戏的身影。两个版本的游戏做得各有特色，其中GB版虽然为黑白画面，但人物、地上的装备看得更真切一些；相比之下，强调彩色的GG版的画面就漂亮了许多——当然是就当时来看。

游戏采用斜45度视角，玩家将操纵阿帕奇直升机，从近海的战舰上起飞，去摧毁陆地上的军事设施，摧毁目标包括导弹发射塔、防空机枪、装甲车、巡逻兵、雷达以及未及起飞的战斗机等，摧毁的同时，也别忘了拾起地面的道具和营救战俘。

和其他STG不同，本作的操作方式上更类似于模拟飞行，左右方向键是调转机头方向，上下则是控制飞机的前进或后退，按下START后还能观看成绩及地图任务等。(GB版是按SELECT。)由于操作比较特殊，因此本作刚玩时会觉得很不习惯，而弹药的限制，也大大影响了游戏的爽快度——也许，游戏要的就是闯入敌人老巢的真实感觉吧？

NGP	SNK
1998 年	FTG

SNK是一家非常具有野心的公司，在街机市场，凭借个性的"《格斗之王》系列"与Capcom平分了街机格斗半面江山后，又吹响了攻占掌机市场的号角。16位新掌机和SNK亲自操刀制作的掌机版格斗游戏，确实吸引了不少玩家的目光。在为NGP保驾护航的首发软件中，这款移植自街机版人气大作《格斗之王97》(以下简称《KOF97》)的游戏尤其引人注目。

由于机能关系，本作自然不能做出街机版那样的真实比例，不过和GB版的"《热斗》系列"不同，本作的人物更大，为了让玩家更爽快地玩，游戏的出招上彻底混淆了轻重，没有了顾虑，玩得自然就更爽。

游戏可选的人物不是很多，但暴走莉安娜、暴走八神庵以及大蛇队都能作为隐藏人物选用。每个角色的一招一式都非常顺畅，人气BOSS大蛇虽然没有了那阴阳怪气的声音，但一招一式的杀伤力也足以让对手胆寒。音乐上，虽然是MIDI音质，但《KOF97》那熟悉的旋律还是很快让玩家找到了感觉——随时随地在掌上体会《格斗之王》的激烈与爽快，绝不是一句空话。

PDA专页

Vol. 08

文 姚舜禹 编 LIKY

掌上魅力——PALM浅谈

LIKY说：PDA专页又开始这么多期了，我们一直都在介绍PPC的内容，其实PDA包括的除了PPC，还有一个重要成员——PALM。虽然目前PALM的势力已不能与PPC一争高下，但也占据着相当的市场。为了不引起PALM玩家的意见，这一期专页就来专门谈谈PALM吧。

PDA的分类其实很广泛，具体分为电子词典、掌上电脑、手持电脑设备和个人通讯助理机四大类。而在掌上电脑中，又可根据操作系统进一步划分为两种，一种是采用微软公司的"Windows CE"操作系统，其操作方式和硬件结构和目前的主流台式PC很类似，采用这个操作系统的PDA叫做"PocketPC"，简称"PPC"或"断鸭"；而另一种则是采用"Palm OS"操作系统，俗称"PALM"或"胖子"，目前这个操作系统是开放的，我们这篇文章，主要介绍"PALM"和它的常用软件。

目前世界PALM的主流产品主要由两家公司所生产，一家PalmOne公司，中文名为"奔迈"，是一家老字号的PALM生产商，其生产过众多经典的PALM机型，比如Zire系列、T系列，PalmOne公司的产品以强劲的性能和专业的设计为特点，其旗舰机型"TT5"主频达416MHz，Ram和Rom分别为35MB和160MB，已经不逊于主流的PPC，深受用户的推崇。

▲PALMone的经典机型TT5至今颇受好评。

另一家就是大名鼎鼎的SONY公司，其采用PALM OS的机型有个专用名称为"CLIE"，正如它的名字是"Communication(信息)、Link(通讯)、Information(知识)和Entertainment(娱乐)"的缩写，CLIE具备了比传统PALM更加丰富的内容，尤其在多媒体性能上更是走在了所有掌上电脑的最前沿。CLIE也分为几个系列，比如面向中低端的"TJ"系列、面向高端的"NX"系列等等，产品多达数十款，CLIE产品秉承SONY的设计理念，一直以出色的外形和强大的功能吸引着消费者，成为数码产品中一道亮丽的风景线。

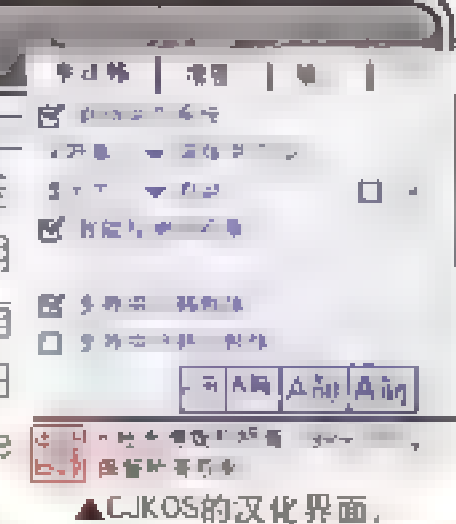
▲CLIE的最后一款机型——TH55

不过令人万分遗憾的是，由于近年来PALM市场的萎缩，令SONY的高层作出退出PALM市场的决定，这不禁令所有PALM爱好者扼腕，SONY也于2004年发布了CLIE最后一款机型——TH55，成为其告别PALM市场的绝唱，今后PALM这杆大旗将由PalmOne公司继续支撑下去。

PALM常用软件、游戏推荐。

汉化软件——CJKOS

CJKOS是一款外挂汉化软件，一直是CLIE用户的最爱(因为CLIE没有行货，操作系统为英、日文)，也有部分PALMone的英文机型会使用到它。这类汉化软件还有Chaos、掌龙等等，不过CJKOS凭借良好的兼容性、占用系统资源低的优势，受到了众多"胖友"的喜爱，最新的4.01版已经可以完美支持CLIE的NX系列。如果你的PALM不是简体中文的，那么选用CJKOS绝对没错。

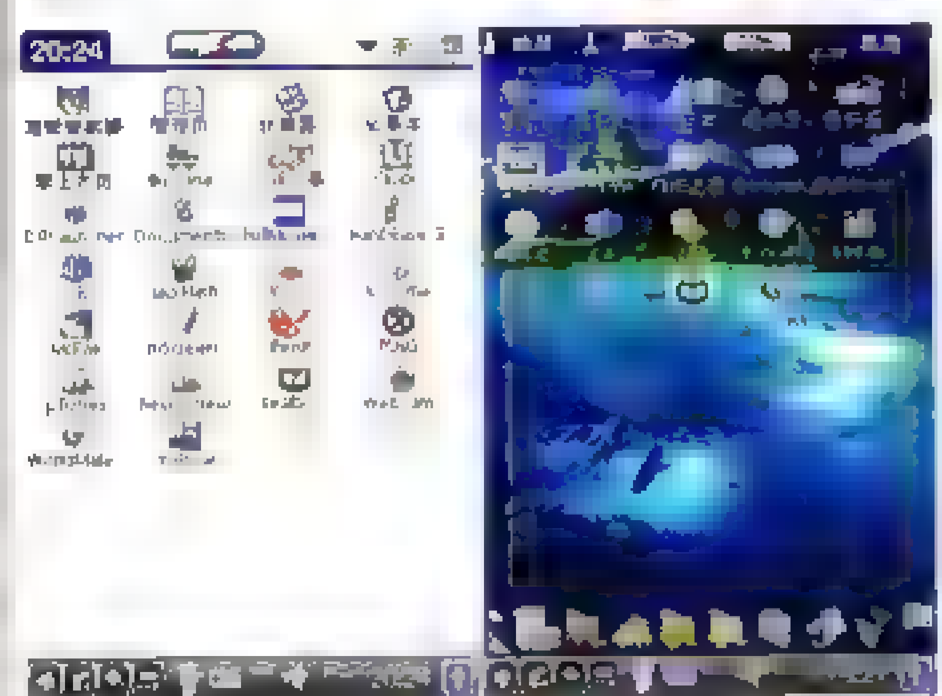


▲CJKOS的汉化界面。

Launch软件

所谓Launch软件，就类似于一种多功能"皮肤"，因为PALM软件的界面比较简单，功能也相

单一，而这类软件安装以后，可以让操作系统彻底改头换面，并且功能也得到加强，比如可以自定义墙纸、直接浏览图片、文档等等，是PPC友必备的软件之一。



▲使用Launch软件前的操作界面。　▲使用Launch软件后发生了巨大变化。

目前好用的Launch软件有两种，分别是"Y show"和"Zlauncher"。

Yishow

该软件的优点是界面简洁美观，功能强大，可直接浏览图片、文档，最主要的是占用系统资源小，几乎对系统速度无任何影响，强烈推荐。

Zlauncher

该软件的优点是功能强大，各种设置几乎无所不能，让用户有种使用Windows的感觉，缺点是占用系统资源较大，不是中高端机型不推荐使用。

影音播放——Kionma EX3

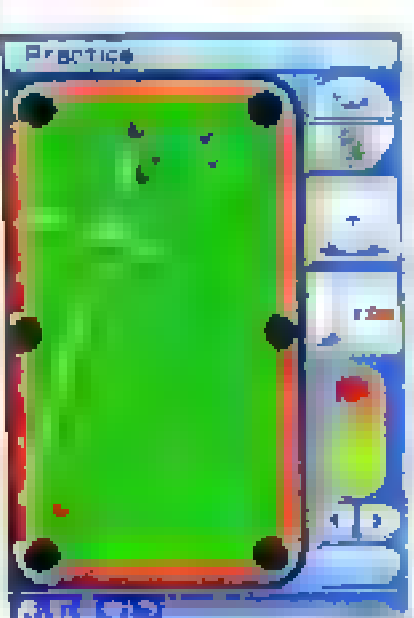
对于并不以影音功能见长的PLAM来说，想找一个出色的播放软件并不那容易，但Kionma EX3绝对是少有的优秀播放软件，它可以流畅播放MP4视频文件，也许有人要说为什么不推荐MMPlayer？实际上经过笔者的实际使用经验来看，Kionma EX3绝对要比MMPlayer优异，无论从画质还是稳定性，不过要想转换一部Kionma的MP4视频还需要它的PC端桌面软件Kinoma Producer。

▲播放MTV的效果不错　▲可旋转180度播放。

《Insaniquarium》

养鱼 这可是PDA上一款老牌游戏了，大概现在有很多人玩过它的PC版，不过它可是一款确确实实为PDA开发的游戏哦，充分利用了触摸屏的功能，用来消磨时间真是再好不过了。

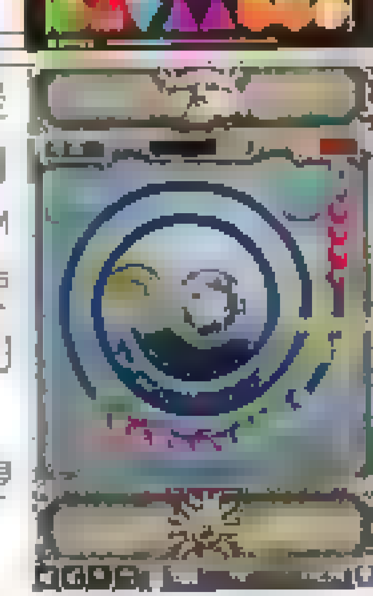
《Billiards》



这是一款为高分辨率机型量身定做的台球游戏，其在320×480的分辨率下玩真是非常漂亮，这款游戏体积小巧，但击球判定却相当专业，是高分辨率机型的必备游戏。

《Bejeweled!》

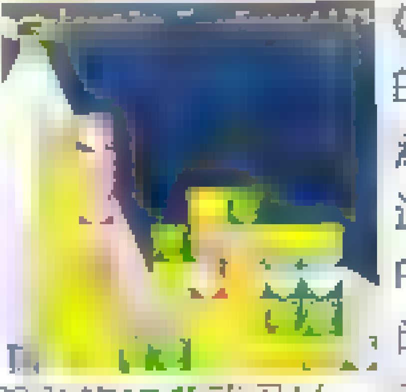
与《宝石方块》、《动物管理员》类似的游戏，尽管游戏类型简单，不过变化无穷，而且用触控笔来操作非常方便，并且颜色鲜艳，玩着它坐车很容易坐过站。



《ZUMA》

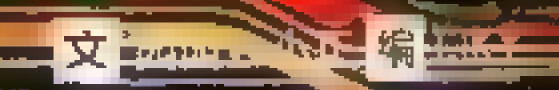
这只青蛙现在可真是火，到处都可以看到它的身影，最近它也推出了PLAM版，不过这款游戏对机器要求可不低，起码主频要达到150MHZ以上才能正常游戏，使用低端机型的朋友只能望洋兴叹了。

《Noahs Ark》



其实老外也是喜欢这类小游戏的，这款《Noahs Ark》其实就是我们的《连连看》，同样是个非常消磨时间的游戏，实际上通过这几款游戏不难发现，PLAM的游戏多以益智、休闲为主，而PPC则是以性能强劲的3D游戏见长，可谓是各取所需吧。

N-GAGE ZONE



文 [illegible] 编 [illegible]

LKY：LKY现在心情很不错哦，因为不久前刚购买了自己的N-Gage，以前老是想弄台自己的N-Gage，本就是梦想，再加上自己那部老手机现在毛病不断，于是干脆就换了N-Gage。嘿嘿，以后N-Gage随时来着道，成为真正的N-Gage玩家，我会在“N-Gage ZONE”里给大家带来更多的好东西哦。不过这次的专页LKY先让位一期，因为有一位N-Gage玩友要为我们介绍一款好玩的赛车游戏。

盼星星盼月亮，终于盼到了《掌机王SP》开设N-Gage ZONE专区的这一天，当时心里那个激动的哦，再加上大陆行货版N-Gage QD(以后简称QD)的正式发售，那感觉如同在黑暗中摸索找到了阶级兄弟的那般。(- -)心想终于可以名正言顺地向广大的玩家介绍N-Gage上的游戏及扩展功能了。那好，也不多废话了，马上切入正题。

众所周知，N-Gage/QD是以游戏为卖点的手机，而且3D机能也要比GBA强得多。虽然专用游戏不多但素质都还不赖(个别除外)。下面介绍的就是这么一款素质极高的赛车游戏——《沥青都市GT》(Asphalt Urban GT)。

《沥青都市GT》，听名字平平无奇，但要说起其制作厂商，稍接触手机游戏的人听了都觉得如雷贯耳。不错，正是Gameloft。该公司在手机上开发了多款大作，像我们熟知的《波斯王子》、《分裂细胞》、《彩虹六号》、《西伯利亚》的手机版本都是由它开发的。这款赛车游戏就是Gameloft为N-Gage平台专门开发的哦。游戏收录了包括NISSAN、美洲豹、Lotus、Lamborghini、福特等公司20余部跑车，这些跑车都可以通过锦标赛模式中赚取足够多的钱来购买。隐藏车类型丰富，甚至包括F1和一辆摩托车。买来的车子可以在车库里自由查看。谈到模式，该游戏模式众多，包括自由赛、锦标赛、公路挑战赛、警车追赶模式和时间挑战模式。尤其是其中的警车追赶模式，你可以乘坐拉风的警用跑车追赶超速的车辆，以速度将其征服。(- -)由于在这个模式可以任选赛道，其中包含了一条香港的赛道，而本作的赛道场景又很漂亮，再加上警用跑车看起来又很眩，让人感觉这个模式存在的理由纯粹就是为了招摇过市(狂寒)。我平常就经常干这种开警车追赶暴徒的事。相对于这些表面的东西，大家可能更关心游戏的操作情况。这点可以放心，不同性能的车辆操作手感完全不一样，即使是同一型号的车辆，更换配件后产生的细微操作变化都能够如实反映出来。而N-Gage专为游戏设计的键位排列也恰到好处。下面是游戏的基本操作：

数字键1——视角转换，共有三种视角，分别是车内，追尾和第三人称视角。新手可以用第三人称视角，如果要讲求真实的话，用车内视角吧，再戴上耳机，爽快度满点！

数字键2——喷火，即消耗左下角的蓝色能量槽，使赛车在一段时间内速度飙升。能量槽在赛车过程中会自动回复，但在某些情

况下，比如迎面擦车，碰撞，回复速度超快，甚至一次加满。总之，场面越危急，回复越快！这也是该游戏的独有技巧，实际作用很大。

数字键5——油门

数字键7——刹车

下方向键——后视

游戏中按右软键暂停，可在JUKEBOX中选择配乐。提到配乐，不得不赞一下，对赛车游戏而言，除优良的操作手感外，优秀音乐的渲染也不可忽视。本作中的音乐充满了重金属和电子乐的味道，简直把"速度就是激情"的赛车游戏烘托到了极至。

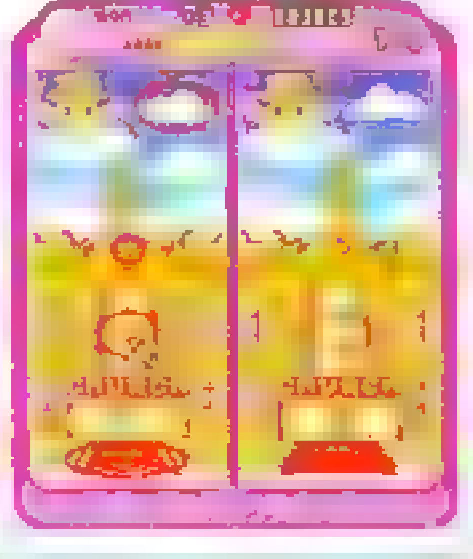
此外，游戏有些小的技巧有必要提及一下。在赛车过程中，由于公路上还存在其他各种车辆，除了利用喷火的技能加速外，利用这些车辆达到其他的效果也是件有趣的事。比如以梯形车为跳板，使汽车腾空飞跃，这时会有一个特写镜头，很COOL的哦。

一口气介绍了游戏的这么多优点，难免有偏袒的嫌疑。该说说游戏的缺点了。要说游戏最大的缺点，我想可能就是道路和方向标了。N-Gage那窄长型4096色的屏幕，限制了游戏的发挥。具体表现就是无论换什么视点，前方的道路都不够清晰，再加上方向标显示得不太精确。刚上手又对路况不熟的新手会很郁闷，但过了这道槛，游戏真正的乐趣才会显现。有机会玩这款游戏的朋友们一定要有耐性哦。游戏另外一个缺点就是帧数不太足，画面有些跳动，当然玩久了也就习惯了(汗)。顺便告诉大家一下，本作的NDS版也已经有了哦。

休闲游戏品——掌上找茬

休闲游戏一向都是手机游戏的数量大户，但这次介绍的这款游戏我想可以圆了一些人的梦了，没错，正是《掌上找茬》，现在终于可以在手机上玩到了。本作由国产手机软件开发商丁讯科技开发，目前版本是1.2，游戏系统类似街机上的《大家来找茬》，但在手机上作了些改动，使其更灵活，整个软件是插件架构的，也就是说图库、背景音乐、皮肤与主程序是分开的。图库等资料在需要的时候可以上网下载扩充，避免了单调重复问题，目前官方网站上已放出了不少主题的图库供大家下载，而且更新的速度也比较快，毕竟图库才是找茬游戏的重点，这点大家不用担心。游戏操作很简单，用N-Gage的方向键移动铅笔，按5选中不同区域就完成了一次找茬，游戏提供3次帮助机会。在必要的时候可以按1键得到帮助。不过该游戏是需要注册的，未注册版只能试玩10次，但不限时，大家可以在这有限的10次机会里好好体验一下游戏的乐趣，和大家一起找茬更有意思哦。如果有两台N-Gage的话，还可以开启蓝牙进行联机玩，更带劲。如果很喜欢的话大家可以花点钱注册一下，毕竟注册费又不多(20元一套)，而且有更多人支持国产软件，我们才能看到和玩到更好的国人作品。

《掌上找茬》下载地址：http://www.mbook.com.cn/soft/jeshao.htm

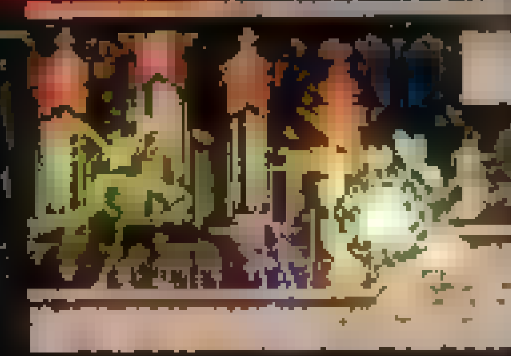


文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY

吸血鬼之馆

解析《晓月圆舞曲》

看完了上一期"掌机情报站"的玩家应该已经获知了NDS版《恶魔城》的消息，而近日，Konami官方网站也正式公布了NDS版《恶魔城》的情报，本作将于今年秋季在北美地区首先发售，具体日期未定。IGA监督数月前曾透露，NDS版会是类似于《晓月圆舞曲》的作品，而事实竟然是《晓月》续作，包括剧情在内的各方面将会紧密承接，因此本期将着重回顾并探讨《晓月》的剧情。


▲NDS版《恶魔城》的主角仍然是苍真。

序幕

2035年，日本，一组时间地点已令人浮想联翩。

古朴的神社，带有远古神话色彩的日食，伴随着幽幽的音乐，将苍真带入诡秘离奇的幻境。翻飞的蝙蝠，意识的模糊则仿佛预示着黑暗暴力的觉醒……

悬念的始末

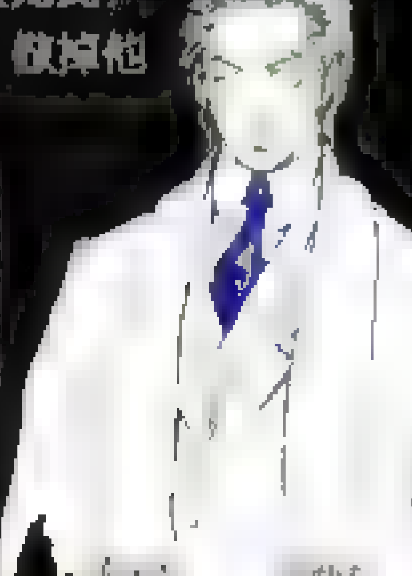
苍真在弥那怀中醒来，不远处站着有角。

简洁的一幕以色调的对比和反差，人物的体态和站位，表现出迥然的气质。黑色是神秘深沉之色，有角神秘而庄重的服饰正配合他的引导者身份。白色是孤高冷漠之色，敞开的风衣与牛仔裤以及蓝色的绘边表现出对约束的抗拒。二者都在设定上给人以截然不同的强大。红与白交织出巫女的神圣，在弥那身上我们又能感到纯洁与活泼的结合。作为一个普通的高中生，她情窦初开，友情夹杂着爱慕使她始终在精神上支持着苍真。她又代表着一类特殊的弱者，比普通人接近神却同样无法抗拒命运的危机，甚至被善意的蒙蔽，当怪物出现时她惊叫一声便晕倒。由此苍真第一次紧张起来，在他身上我们则看不到对未知事物的恐惧，与有角的言谈表现得仅仅像个困惑的误闯者。

要救弥那就必须去城主之间，而那又隐藏着什么？有角用结界保护弥那，为什么是在怪物袭击之后？他到城堡中要办的事是什么？

荒城的尽头，格拉汉姆站在那里，自称宗教家。

形象的过度着骨有明显授意的痕迹，嚣张纨绔的白西装，白巾，大背头，领带是紫色，阴郁邪恶之色。表情细节值得圈点，注意他与苍真说话时肖像左眼没有看着对方。如此细致传神的勾勒使人很容易找出类似伪君子的词汇作为评价，而IGA监督似乎正想以此告诉我们，宗教家不过如此，没有成为大反派的潜质，做掉他只是一个步骤。



他滔滔不绝地向苍真讲述有关德拉古拉和恶魔城新主人的问题，言语中有难以掩饰的优越感。

能从容的来到这里也不会是普通人，可目

的究竟是什么呢。

受有角委托的洋子似乎在等待苍真。

原本是来告诉他格拉汉姆会继承德拉古拉的力量，却无意中透露了苍真所使用的是属于黑暗力量的支配之力。此时无论洋子还是苍真本人，都未意识到支配之力意味着什么。

洋子道别后匆匆离去追赶宗教家。既然来自教会，目的应该是阻止魔王的降临。

自称J的男子拦在路上，他在1999年的一起意外后失去记忆，因为对德拉古拉之名感到恐惧，所以按照预言来到城堡。

J感知到苍真的黑暗之力，表示多虑了。这再经典不过的悬念桥段已经构成强烈的暗示。

苍真第二次遇见格拉汉姆。

当苍真提到格拉汉姆将继承德拉古拉的力量时，后者一反常态的抓狂，显露出真实。而他的轻蔑又在得知苍真觉醒了支配之力后转为恐惧。临走时又以失态的狂妄做修饰。

宗教家也急着赶往王座，到此充分暗示王座与继承力量的关系。

洋子扑了个空，继续追击宗教家。

苍真向斗技场进发的途中目睹了格拉汉姆将一把匕首从洋子身体里抽出，在随后的对话中毫无一意的洋子提到"预定的计划被打乱"。在这一幕中，剧情之初分设的各种悬念完成交汇，王座是揭晓一切的关键。斗技场恢复记忆的J放过了苍真。

在王座，苍真觉醒后有角从王座左侧房间走进，他竟然是第一个来到王座的人。是时候揭开谜底了，毕竟"真相只有一个"。

有角幻也的拯救计划

一切还要追溯到1999年。J(尤利乌斯)在其他英雄的帮助下，根据诺查丹玛斯的预言提前找到了处于"精神"状态的恶魔城和没有完全获得力量的德拉古拉。之后传闻吸血鬼猎人们已经将他彻底消灭，魔王被赶出了复活的轮回。而事实并非如此。要使一个灵魂在世上消失，已知唯一的办法是利用炼化贤者之石的失败品——猩红之石，将灵魂转化为力量形式，这在现代几乎无法实现。当时的方法只是将德拉古拉的灵魂送入了正常的轮回轨道，所谓的消灭是个表象，而分离出的魔力带着毁灭的意志无法消散，暂时失去契约人的混沌亲自维持城堡，等候转生者履行契约。由于是纯粹的精神世界，强如尤利乌斯也很难突破混沌的屏障。为了尽快解除危机，避免世间的恶魔来此聚集，尤利乌斯不得不拼尽全力把城堡和残留的魔力封入日食。阿鲁卡多(有角幻也)洞察始末，凭借与白马的天然联系将转生者的范围缩小到日本，然后以政府秘密机关工作人员有角幻也的身分最终查找到苍真，并通过与白马家的交往关注苍真的成长。2035年发生日全食，城堡因封印之力的减弱再度出现，白马神社正是通向日食的入口。如有角所预料的，融入灵魂的支配之力在黑夜的城堡觉醒，计划启动。

由转生者苍真搜集灵魂，宗教家格拉汉姆充当魔力的容器，同时通过来自教会的洋子限制格拉汉姆的成长(从对话中不难发现，洋子并不是有角的合作者，她对1999年事件只有片面的了解，她的计划是限制"继承者"格拉汉姆的成长，以便在他继承魔力后被轻易消灭，从而瓦解城堡，为此她付出了代价)。有角到城里恢复力量，哈格作为后勤被卷入事件，尤利乌斯负责计划失败的善后工作。弥那当然不是有角的疏忽，她是促使不愿受人支配的苍真向有角作出妥协的关键。

最后，苍真在古书的启示下完成三魂一体的"吸血鬼之王"，与格拉汉姆聚集的魔力开始迅速融合，形成能被混沌承认的"德拉古拉状态"。在隔壁等候多时的有角不断催动魔力守护着苍真的个人意志。所有的都是为了这一刻，在最后只有格拉汉姆为逞解命运真正付出了代价。

文 马修

鸡年话鸡

马上就要到传统的新春佳节了，而广播台，就为大家播放一些关于鸡的话题。这些话题当然都和《口袋妖怪》有关，"口袋妖怪广播台"嘛，呵呵

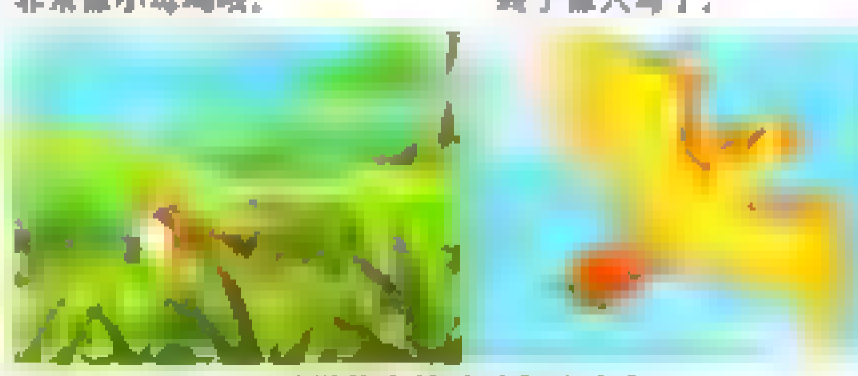
《口袋妖怪》出到宝石版，总数已经有了386种，这其中相当多的妖怪都能和现实中的动物对上号，当然，像小磁怪、雷电球之流是排除在外的。因为今年春节是酉鸡年，所以今天就和大家聊一下关于《口袋妖怪》中的鸡——当然，《口袋妖怪》里没有特别注明下面这些是什么动物，不过是很像"鸡"而已。

波波

其实，在初代的151个怪物中，还真没出现过鸡，不过在草丛中遇到的那些波波，看起来可确实很像只小母鸡哦，那时波波很强的，初期便掌握了飞行系招式起风，虽然对初始等级就5级的主角怪物造不成伤害，但对于刚开始时自己抓到的小怪物、尤其对于防御力很低的小拉达和被飞行系克的虫子们，连续碰到三四只波波，就得赶快换上主角登场了。当玩家把这样一只"小母鸡"捉来培养时，就越来越觉得不对劲……最终竟然进化成一只大鸟！后来看了动画片，才知道，波波确实不是什么小母鸡啊。

▲初代《口袋妖怪》中的波波，非常像小母鸡哦。

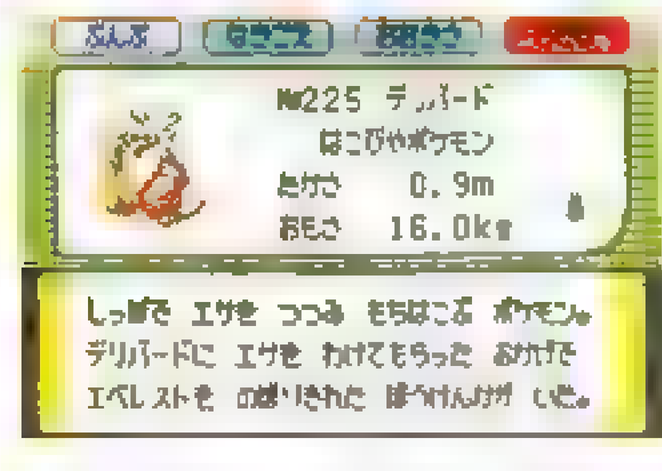
▲《口袋妖怪 黄》中的波波终于像只鸟了。



▲动画片中的波波和比比鸟。

圣诞鸡

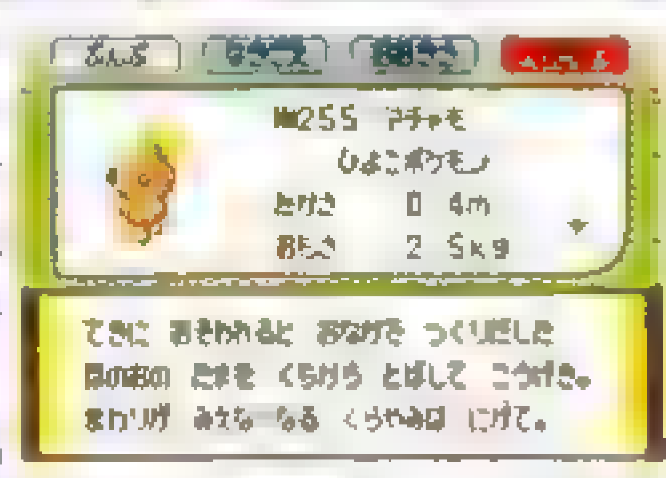
还有一只非常搞笑滑稽的鸡，是在GBC版《口袋妖怪》中开始出现的，印象中好像是银版，这只编号为225号的圣诞鸡看起来像圣诞老人一样，遭遇后它就神秘兮兮地扔包裹不分青红皂白地炸一通，有时会被它炸掉一点HP，有时还会被它一下炸个半死，当你绝望时，它下一个包裹，可能又给你的妖怪回复了1/4的HP……碰



到这样一只古怪的PM，也实在是让身经百战的玩家哭笑不得。而收服了后，又发现这个有趣的鸡公的实力也实在差些——唉，口袋妖怪的世界，本来就是这么精彩啊。经历了《红宝石·蓝宝石》的雌伏，在《火红·叶绿》中圣诞鸡又复出了，也许是RP问题吧，笔者在《火红·叶绿》中碰到的圣诞鸡都是雌性的。

小火鸡

随着《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的发售，又有一只可爱的宝贝精灵出现在玩家面前，最可爱的，当属二头身的、眼睛圆溜溜的小火鸡了，全身火红的小可爱因为腹中有火囊，抱起来还会觉得暖烘烘的。不仅在宝石版里，就是在全部386只怪物里，小火鸡的可爱也和皮丘、正负电宝宝等小可爱们有得一拼。



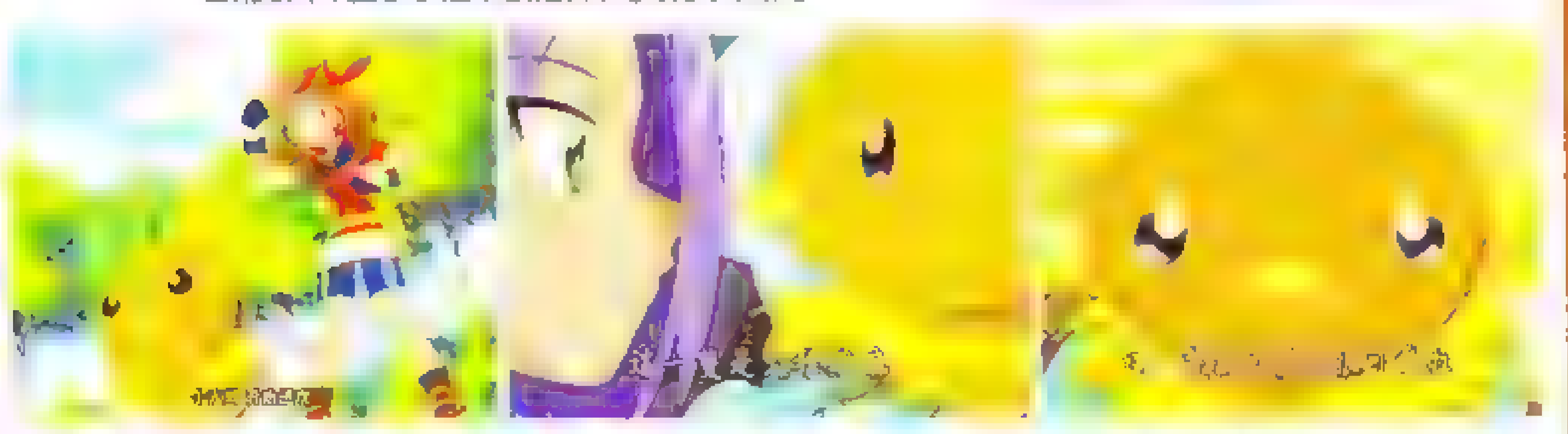
应该说，这个妖怪就是按照真正的鸡来设定的，比如一开始时的小鸡模样非常讨人喜欢；可进化后就像长大的小鸡一样不可爱了，而且看起来有点憨憨还有点猖狂；进化成最终形态后，小火鸡就变成了帅气高傲的大公鸡了，身高1.9M的最终形态火鸡斗士不仅有着帅气的外形，凌厉的腿法和丰富的火系技能也让它在一般的战斗中足以独当一面。不过火鸡斗士虽然招式丰富，但速度和耐久都属中等，因此想在高手对决中占一席之地还是有些难度的。

在动画中，由于小遥不会指挥，导致小火鸡几乎每战必败，不过也是非常可爱的，广播台最下面的一排图片就是动画中小火鸡的可爱表情。

▲还有一些关于小火鸡的圣诞贺卡，可惜不是圣节主题哦。(笑)

COSPLAY!

▲严肃点 不许笑 我们这COSPLAY呢



文 ChinaGba 零式、明霄雨 编 铭风

矿石镇村镇建筑——宿屋

在矿石镇的中心位置、交通最便利的繁华地段，坐落着全镇最大的一间商用物业。它是达多及其女儿所属的产业，日文原名为宿屋，中文称作旅馆。

宿屋分两层，第一层是用餐区，包括一个售卖食物的吧台和若干张桌子。厨房也在一楼，但需要与酒店老板达多的友好度在200以上、与琳的爱情度在20000以上（女生版不要求与琳的好感度）才能进去参观，进去后你会发现达多的厨房和卧室是在一起的（ ），他的卧室也因此成为了镇里面最大的卧室（旅馆的厨房能不大么 ）。二楼为住宿区，共有两个房间，克里夫和格雷晚上住在这里。另外值得一提的是二楼走廊上那只猫，天生得了忧郁症，此病据说无药可治，因此心地善良的玩家不必太替它操心。（ ）

该店的主营业务有餐饮和公用电话，全镇唯一一台电话，电视购物要到这里打电话才能购买，不知道坏了的话村民怎么办（ ）。住宿业务因为格雷和克里夫的长期占住已经退出主营范畴。达多早年丧妻，练得一手好厨艺，其中，几个比较拿手的菜就成为了该店的王牌料理，价格自然不菲。店内不同的时间出售的料理也不相同，价格及回复值详见右表。值得一提的是旅馆套餐吃后会增加100点体力，减少20点疲劳，效果比大回力剂还好，价格也只相当于普通回力剂，物美价廉的说。建议立志于修炼农具的"小康"玩家选择宿屋作为修炼地点。困了、累了，吃宿屋套餐！当然，穷得叮当响的玩家也可以选择喝清水，免费的还能每杯增加1点体力，喝上100杯就相当于一个大回复剂的效果了，还好游戏里面没有内急设定，否则用此法必定患上尿频症。需要指出的是，该店不提供打包服务，即买即吃，肚子小或钱包小的人不要点太多哦！

AM8:00~PM1:00		
商品	价格	回复值（体力/疲劳）
水	0G	1 0
套餐	500G	100 20
沙拉	300G	20 30
苹果派	300G	50 3
奶酪蛋糕	250G	40 3
曲奇	200G	20 3
PM6:00~PM9:00		
商品	价格	回复值
水	0G	
野葡萄酒	500G	1 40
菠萝汁	300G	3 30
牛奶	200G	3 20

宿屋营业时间为早八点到晚九点。与店主达多的好感度高的话，营业时间会延长到早六点到晚十点。但此时间段仅指能进入宿屋的时间，事实上达多站在柜台后面提供餐饮服务的只有其中的几个小时（见附表），过了时间就无法再买到东西吃了。只是在女生版中，如果与达多好感度在200以上的话，晚上九点到十点达多会出现在柜台后面卖饮

料，包括清水、野葡萄酒、菠萝汁和牛奶。算是对女生版主角的特别照顾。

宿屋常客很多，如果有人愿意每天站在店门口的话（会有这样的人么），就可以每天看到警察哈里斯、葡萄园主笛克、植物学家巴基尔、鸡场少年里克的身影，在特定的日子，还可以看到杂货店少女卡莲和铁匠赛巴拉来这里光顾。当然，其实宿屋的最大主顾还是主角。对主角来说，宿屋有几个不可不进的理由：

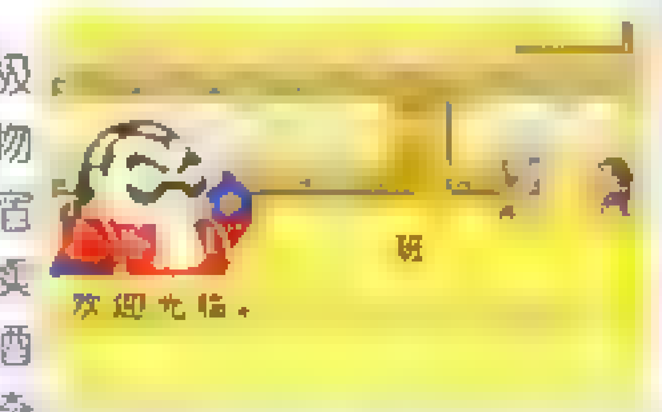
一、为生计需要。

时刻都不要忘了宿屋那台全镇唯一的一部公用电话！您想拥有家具么？你想拥有私人浴室么？你想买个大床抱得美人（帅哥）归么？那就请在看到星期六的电视购物节目以后到宿屋来打电话吧（达多笑眯眯地说着广告语）。就是说，不打电话我们的主角就要一辈子独守空房。如此垄断经营，达多能不笑么，你能拒绝进入宿屋么？（铭风乱入：果然不能的说^^）

二、为爱情需要。

你是活力MM琳的FANS么？你是牧场第一帅哥克里夫的追随者么？你想打开酷儿格雷的心扉么？服务到家，始终是获取爱情的一种重要手段。白天忙于农活没空送礼的人们，不愿意费心去背诵爱人复杂行踪的人们，尽管在晚上夜深无聊时来宿屋找他们就行了。

三、为升华游戏。



什么叫升华游戏？就是不以游戏本身为目的，单纯追求终极享受的游戏玩法。之所以这么说就要提到牧场里的一个特殊人物班先生。这是联机之后才会出现的人物，每周三，他会在宿屋二楼摆一个地摊贩卖各种各样特殊的东西。在男生版他会售卖各种矿石和CD机。在女生版，如果把信箱里面他最喜欢的葡萄酒送给他的话还可以买到特殊的物品，而它们的共性都是：价格奇贵。所以，如果你只有几百块钱，你就不要去找他了，这样会浪费了一瓶酒做人情。

四、为触发情节。

琳的四个爱情事件全部发生在宿屋，除此之外还有很多其他村民的情节发生在这里。走过路过不要错过，多进去瞧一瞧，说不定会多一点惊喜。触发事件不是目的，增加对牧场的了解，始终都是一件令人愉快的事。

不玩牧场非好汉，不到宿屋真遗憾！要全面了解牧场，你没有理由不成为宿屋的常客，多和那里的客人交流，体验牧场的趣味吧！

文 火花天龙剑 桂木弥生　编 LIKY

火纹大陆

传说中的先烈们

“传说中的英雄们”，这在很多以“剑与魔法”为题材的游戏故事中是十分常见的设定。自然，“剑与魔法”气氛十分浓烈的《FE》也不能缺少了这一大众化的要素。在《FE》的各作中几乎都有着那些“传说中的英雄们”。他们是故事的开端者，没有他们就没有主角，没有他们就没有主角的宿敌，也就没有个整个故事，所以笔者在此称他们为“先烈”。

“《FE》系列”作品至今已有8部之多，可它并非是每一部作品都是独立的世界观，其中有两部作品或是三部作品是共用一个世界观。比如说，我可以将《纹谜》、《外传》、《纹章一代》这三部作品归为一个世界观，虽然《外传》和其他两作故事所发生的地点并非是同一个大陆，但通过在《外传》中可以见到《纹章一代》的人物，我可以推算出它们是处于一个世界观的。然后是《系谱》和《776》它们是属于一个世界观、另外《系谱》的故事和《纹谜》是处在同一个世界观）。再就是《封印》和《烈火》，利用时间轴作为连接形成了一个世界观，最后《圣魔》自己独立为一个世界观。这样的话就是说“《FE》系列”现在有4个世界观，同时也有四批先烈们了。

最早的先烈就是《纹谜》系世界观中的“勇者”安利了（请不要和某化妆品品牌混淆）。虽然他还有很多的战友，但他们多数是后来在小说中出现的人物。就拿最初的游戏中设定来说，安利是四批先烈中惟一“孤身作战”的人（也就是说没有和其齐名的人），手中持着一把圣剑“法尔西昂”的他就这样打败了地龙一族，拯救了人类。从其的称号和武器只有剑来看，他的职业应该是最传统的英雄职业——“勇者”。（比如《外传》主角阿雷姆那样）至于其能力嘛，毕竟是“传说中的英雄”，自然是神乎其神了。

四批先烈中最著名的就是《系谱》系世界观中由圣者赫姆率领的十二圣战士。按理说这些圣战士应该是十二人，但圣骑士麦拉因为有着暗黑神的血统，并且最重要的是他没有圣兵器，所以其存在就相对来说薄弱了一些。因为十二圣兵器的强大，这十二位圣战士的个人能力以及职业也成了大家纷纷议论的对象。关于他们的职业，根据官方的资料以及他们的称号，我们也都可以推算得出，而且后来所有人物官方也直接交待了他们的详细资料（虽然他们都是些大众职业……）。至于能力方面，虽然他们是大众职业，但毕竟在没有得到圣兵器的前期，他们还是可以和罗普斯特帝国一直抗争，这也说明了他们本身就算是不靠圣兵器也有十分强大的战斗力。很有可能在初期他们没有得到圣兵器时，十二人的战斗力不分伯仲，但在得到圣兵器后，格局就变了，圣者的赫姆一跃成为了最强者，因为他的光龙“那加”实在是无人可敌……

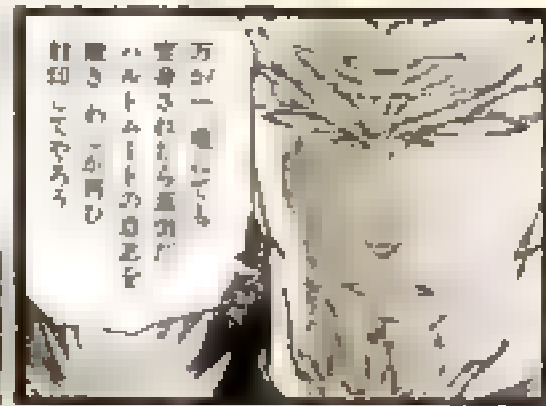
▲八神将之一——艾莉米奴。

近几年内随着《封印》、《烈火》的走红，其世界观中的先烈——“八神将”也成了人们的话题，他们的人气现在大有赶上“十二圣战士”之势。他们的走红应该要归功于“大贤者”阿特斯，就是因为他在《烈火》中的出现，才使得“八神将”的形象在玩家心中鲜明了起来。因为阿特斯以超高位职业

登场，所以玩家们对其他神将的职业顿时产生了兴趣。与阿特斯齐名的其他几位神将究竟是什么职业呢？他们的能力是怎样的？他们的样貌又是如何？这一系列的问题都接踵而来了。虽然我们无法全面地回答这些问题，但从阿特斯的能力、职业以及游戏中对于那场“人龙之战”的描写来看，他们的实力的确可以改变整个大陆。至于他们的样貌，除了在《烈火》中出现的几位神将外，现在已为人所知的就只有圣女艾莉米奴了，她可是位金发美丽的“御姐”哦。对应八神将有八把神将器，其中八神将之首哈尔特穆德还有一把凌驾于“神将器”之上的神剑——那就是“封印之剑”。在漫画《霸者之剑》的第39话中真正的“封印之剑”出现了，那就是

▲《FE》漫画——《霸者之剑》。

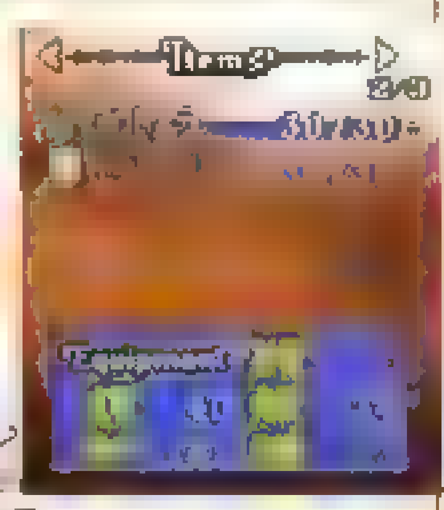
▲泽费鲁道出少年阿鲁身世。



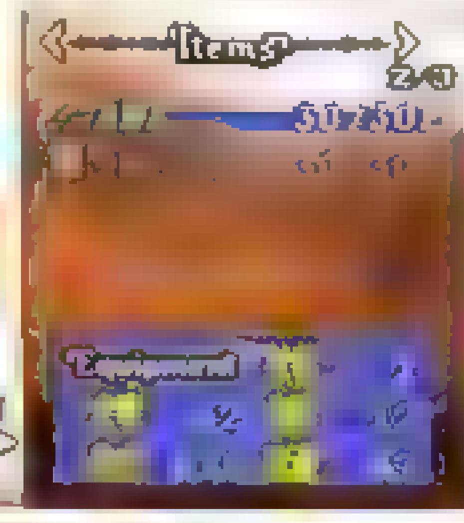
▲泽费鲁讲出封印阿鲁的原因。

哈尔特穆德专用的“エッケザックス”这把神将器被赋予的不是屠龙之力而是“封印”龙的力量。之所以如此便是为了封印住哈尔特穆德和龙所生的儿子——阿鲁，而在千年后的现在，感到了阿鲁龙的力量慢慢觉醒，继承了哈尔特穆德意志的泽费鲁决定用“エッケザックス”再次封印。

独立成章的《圣魔》在世界观方面是全面而且简明。它的故事也是由一段古代传说开始，而这古代传说中也有着“先烈”。他们就是由勇者古拉德率领的打败了魔王的英雄们。虽然游戏并未点明英雄们的具体数量，但我们根据5个国家、5块圣石、5对“双圣器”可以判断出当时最主要的英雄有5位，而这5位的名字就是以后5个国家的国名。之前这些都不是问题的所在，关键在于后面的“双圣器”。剧情中说，“双圣器”是每个国家建国英雄的随身武器，也就是说那些武器是英雄们曾使用过的。这样问题就来了，这5对“双圣器”的分配是不是不对呢？雷内斯国圣器的是一把剑一把枪，综观《封印》《烈火》、《圣魔》三作，能同时使用这两种武器的职业的确有，而教国罗斯顿的圣器是一光一杖，这个也没有问题，可以同时使用的人物大有人在。而后面的三对圣器，古拉德是一斧一暗，布莱利亚是一弓一枪，夏巴纳则是一理一剑，这三个武器搭配在GBA三作上是根本不可能实现的，就算是《封印》、《烈火》中的八神将估计也只可能做到同时使用4种物理系武器或是4种魔法系武器，至于魔法和物理性武器混使那只能进入《系谱》世界观中寻找合适的人选了，不知道这是制作者的不严谨，还是其中另有文章。古拉德是英雄们的首领，“《FE》系列”的定律就是主角肯定是部队的首领，那这就有意思了，我们可以试想一下假如出个《圣魔》前传什么的，是以古拉德勇者为主角的。那宣传海报上可能画得就是一个壮男兄贵（或是大叔）右手持利斧，左手拿黑典了。这样的《FE》也许、可能、或者也别有一番风味。



▲这样的“双圣器”搭配，没有谁能够同时使用。



▲大叔右手持利斧，左手拿黑典。

研究一个故事，除了细品它的细节以外，对它故事中的历史以及世界观设定都要有一定的了解，这样才能吃透这个我们要阅读的故事。文学名著是如此，《FE》的剧情也是如此。在以后的栏目里，我们还会继续对《FE》的世界观设定做一些讲解，比如某一作品中的人文、地理等等，会让读者们感受到、了解到制作人没有直接展现给我们的细节。

第二章 在地图上消失的小岛

天依然是漆黑一片，黑色的天幕上星月依旧璀璨，在这种吞噬一切的战火的衬托下，站在山顶的两人（兽？）就仿佛迷失在一个火红的战场中，显得那样的孤独无助。

“我以前曾经听说过一件事……”索尼克目不转睛地望着山脚下那个颓废的村庄，说道：“从前这附近有一个在祭典之日中消失的小岛，长年来迷失在巡逝丛林中的刺猬都会被带到这里来……难道这里就是——”

回去的路已经没有了。当阴影回头望去的时候，他发现这样一个事实：Echidna 机关，还有刚才自己奔走过的那条崎岖的山路仅仅过了一分钟不到便消失在了空气中，就仿佛起从未存在过一样。他转过头来，发现索尼克也正在看着自己，两人四目相对，忽然发觉现在的自己一句话也说不出来，只好冲着索尼克挤出一个轻蔑的“哼……”。

“刚才……我好像听到了一群孩子的歌声，有点儿伤感，可现在已经什么都听不到了，阴影，你有没有……”

“索尼克！”阴影抢先打断了索尼克的话，看了看山脚下离自己不远处的村子，又将目光投回了同伴的身上。现在的他早已明白，某些奇怪的事情已经降临到了两人的身上，如果两人都不说出话来，也许他还能保持平静，但如果连索尼克都将心中的话说出来的话，那即使是一向冷静自如的他也说不定会失去理智。“还是下去看看吧。反正这里已经变成了死路，也许我们在下面能找到出口呢。”

索尼克点点头恢复了精神，自信地说：“All right 我也正想这样做！嘿嘿！要比赛谁先到达村子中央吗？”

“哼，比就比！我才不要输给一只丧家刺猬呢！”阴影自信的一撇嘴，便以他一向自豪的速度直奔下山。“Hey！你居然偷步！犯规！”索尼克边喊着边以十六兆马克的速度跑向那一度繁荣过的村子。

呼呼的风自两人的耳旁掠过。地上枯枝和败叶发出的嘘嘘声响现在听起来就仿佛是许多人在战场不断地呼喊着。当跑到里村子不远的地方时，阴影忽然发现地上好像有什么东西，他在地上划出一个优美的圆弧后，捡起来一看，才发现那是一个金属做的饰品。

“You lose！炭黑的慢乌龟！”到达村子的索尼克得意地向阴影呼喊着。“你这笨刺猬，过来看看我捡到了什么！”“啾”地一声，索尼克已经夺过阴影手上的饰品，来到村子正中央的火把前仔细地观察着。“切！”阴影也来到了火把旁，凑在索尼克的身边一同观察着那精致的饰品。

当两人仔细看时才发现，那饰品上布满锈迹。“T-I-K-A-L？”“是 Tikal，纳克尔斯一族族长的女儿。以前听某只单细胞针鼹鼠说过——”索尼克皱着眉头说道。那已经是很久以前的东西了，但这东西究竟为何会出现在这里，

这条村子又发生过什么事呢。现在的他们自然无法得出任何答案。阴影将饰品收了起来，加快速度在村子里搜索着答案。

最近村口的那间房子离他们已经不到50米了。这时阴影忽然感觉到似乎有某样东西在自己的眼前一闪而过，消失在了那间屋子的房门前，那似乎是个紫红色的纳克尔斯族人的身影，但留在阴影视网膜中的记忆却只有一团如太古之光般的光影。

“也许是我眼花了吧……”阴影用力摇了摇头，他回头看了一眼满脸疑惑看着他的索尼克，勉强地翘起了嘴角，挤出一丝自信的笑容，想以此让自己冷静下来。而索尼克也以同样的笑容回敬，但当阴影转过头去时，惴惴不安的心情又重新充斥了两人的全部身心……

终于，他们走到了那间房子的门前，一股强大而又熟悉的能量传入他们的心中，而同时通过窗子映入两人眼中的屋内的赤红的光也告诉了他们这样一个信息：这个屋子里有什么重要的东西存在着。

阴影伸出了手想要开门，“吱—”的一声，门打开了。然而他的手并没有接触到那扇破旧木门和任何一寸能使它打开的木板。“也许是风吹开的吧……”索尼克轻轻地安慰着两人，但他们都知道，这里是死寂到更本不会有风吹过的程度……阴影看了看自己右手的掌心，身体由于刚才的冲击而微微颤抖着。

进入屋子以后，映入两人眼目的只有吊在房间正中央褐色锅子和正下方的石灶台，屋子空荡荡的，几扇布帘子也都已经破烂得不成样子。在这个地方，索尼克和阴影的脚步声像在黑夜中四处乱撞的飞蛾一样，忽高忽低的声音只会刺激着他们的神经，由那里分泌出的一种恐惧，时刻都让两人保持着高度警惕。房间里面阴沉沉一片，四周的空气中都弥漫着死的气息。这种令人极度不安的感觉使索尼克不禁悄悄地握紧了拳头。

“什么人都没有……”阴影将整个大厅环顾了一遍，依然没有感觉到这里有一丝生气，“要不要到里面去看看？”他回头向索尼克提议道，可索尼克此时的神态却让他吃了一惊。

索尼克像一个失去了生命的木偶一样，身体直直地立着，目光呆呆的望着前方。

“So……索尼克？索尼克！你怎么了？”阴影急切地叫道不明白索尼克究竟发生了什么事让他变成这个模样，但索尼克对他的叫声没有丝毫的反应，仿佛阴影从未说过半句话。阴影上前几步抓住了索尼克的两臂，想让其从恍惚中清醒过来，可就当两人接触的那一瞬间，一幕幕景象蓦然地直刺入他的脑海中。

被吊在横梁上的刺猬双胞胎少年；站在巨大砖石前的纳克尔斯族族长；在此之前曾来过这里的刺猬少女和她的龙凤胎弟弟；缓缓张开嘴巴的蛇头神殿；呆立在祭坛前一动不动的纳克尔斯族少女；以及……在堆积如山的尸体上怒吼的水体生物……

“Ring，你究竟去了哪里……”刺猬少女拿着火把，一步一步地向着漆黑通道的另一侧走去。

“在地图上消失的小岛。”一个沙哑的声音以它最悲伤的情感道出了这句震撼着阴影耳膜的话。

“我不想伤害任何人……”

在这句话后出现的，却是纳克尔斯战士用双手死死掐住刺猬少年脖颈的景象。

惨叫，抽泣，悲鸣，以及凌驾于这些之上的，震耳欲聋的怒吼。

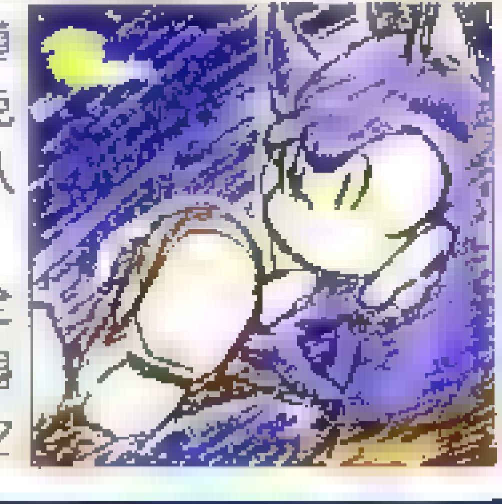
阴影将手抽了回来，惊愕地看着自己的手，随即又将目光转向索尼克，“刚才的究竟是……”

“我什么也不知道……”索尼克无奈地摇了摇头“……真的什么都不知道……”他垂下了头，声音也变得越来越低。

刚才的那股直渗透入骨髓的怨念与杀意，自从进入这个村子以来，这种感觉也边得越来越强烈，仿佛自己已经不再具有生存的权利一样。

“现在……好像已经无法回头了……”阴影缓缓地向索尼克说道

“好像是呢……”索尼克无力地点了点头，承认了这一点。



而此时的阴影完全没有发现正从索尼克身边悄悄溜走的太古之光……

Vol.10

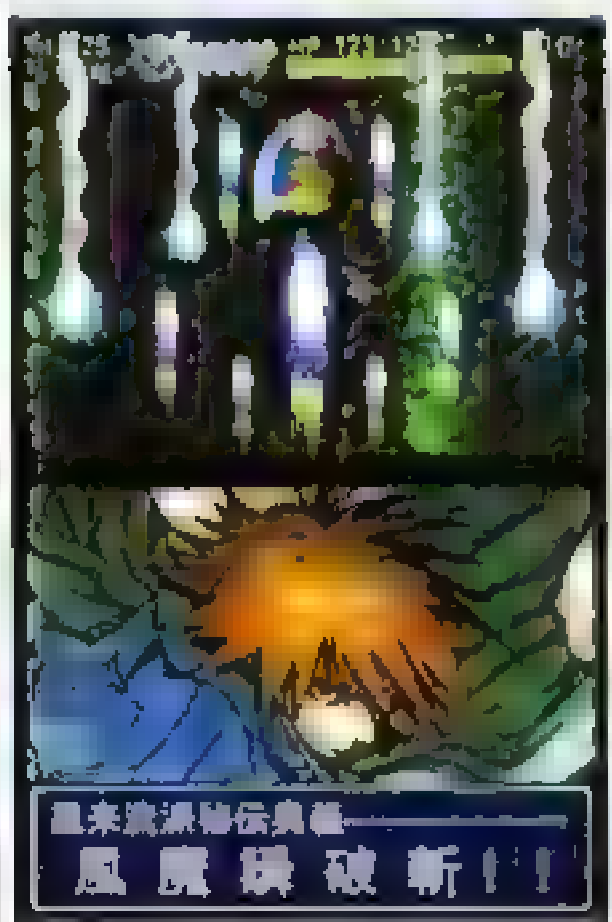
文 kenyo 编 LiKY

不可思议的迷宫

NDS版《西林》新作大预想（下）

LiKY　这次给大家奉上kenyo君的"NDS版《西林》新作大预想"最后一部分，大家终于可以完整地看完这篇文章了，相信"西林fans"已经等不及了，因为篇幅原因分3次才刊登完，实在抱歉。

9.必杀技华丽见参



▲发动必杀技时不仅上屏幕有招式动作，下屏幕还会播放特写动画，如果看腻了也可以在菜单里设定为关闭

《西林外传》中的"秘技迷宫"是消费气力值发出必杀技的特色迷宫，不过招式很简单，而且一点都不华丽，可以当作是必杀技系统的雏形吧。本作就会给西林和NPC设定很多华丽的必杀技，无需通过读秘技书来习得，而是通过剧情和完成特殊事件来习得。本作没有气力的腕轮，习得的必杀技可以选择一种设定到L键上，只要气力值达到必杀技所需值，在普通迷宫也能随时使出，练到极致状态后，威力还会提升不少。和NPC同伴一起战斗时(最多带2个)，当NPC达到一定LV就会习得相应的二人技或是三人技。根据善恶值的高低，能够加入不同的NPC，和不同的NPC组合，进而能习得各种不同的二人技和三人技。必杀技大致可以分为对单数和对复数两种类型，试想，突然遇上了怪物房间，使出一招超级必杀技就能将大部分怪物打得落花流水，何其淋漓畅致(在意迷宫难度的玩家也无需担心，肯定有些高难度迷宫是无法使用必杀技的)。华丽的必杀技必然可以给那些"Light User"的眼球施以视觉冲击，对西林的销售是具有积极意义的。另外，不仅己方角色可以使用必杀技，某些敌方角色也可使出华丽且极具个性的必杀技。西林的故事背景是设定在江户时代，那是忍者和浪人辈出的年代，各种流派的忍术和剑技相信也会让玩家大过眼瘾，而且必杀技发出时还会配以动人的语音。

10.怪物育成对战系统大放异彩

本作的NPC怪物不仅可以在迷宫内协助冒险，在迷宫以外的场合还能够跟其他NPC角色或者玩家进行对战，战斗是通过卡片形式来实现的。先说一下双屏的分工，上屏幕显示围观的怪物和人物，他们观战时会说出一些话语，视战斗激烈程度还会做出焦急、惊愕、冒汗等等表情和相关动作。下屏幕显示卡片和战斗的怪物，画面上方是对手的卡片，一般为覆盖状态，只有使用了特殊的卡片或者特技才能查看。下方是我方的卡片，可以使用触摸屏的功能进行操作。战斗前，玩家在自己收

▲上屏幕显示围观的怪物和人物，下屏幕显示卡片和对战的怪物，可以使用触摸屏的功能进行操作。

集的卡片中挑选40张组成自己独有的牌组。第1回合自动抽5张，以后每回合自动补抽1张。1回合内可以使用复数的卡片，不过怪物卡（也就是攻击型卡）只能用1张。战斗用的卡片可以在迷宫内收集到，胜利后还可以随机得到一种，当然，某些特殊的卡片只有打败特定的角色才能入手。卡片的种类超过300种，因此卡片的收集以及图鉴的完成也是本作的一项重要收集要素。另外，每个怪物都拥有各自的特技，只要装备一种叫"魔物石"的道具之后，升级时还会习得各种在卡片战斗中使用的新特技和能力。这样一来，育成怪物和卡片对战完美结合，无论是厌倦了迷宫生活的达人，抑或是对迷宫不太上手的新人，都能通过这个对战系统享受新的乐趣。

11.极具特色的主题迷宫

历来"《西林》系列"比起"《特鲁尼克》系列"的一大优势便是各种极具特色的主题迷宫，本作不仅在传统迷宫的游戏平衡性方面作了改进，新增的主题迷宫也非常精彩有趣。例如本作的"八大试练"迷宫，便分别以"陷阱"、"怪物NPC"、"迷题"、"魔法"（杖和卷物）、"金钱"（地上出现的道具全部是钱）、"无明"（看不到怪物）、"秘技"（必须带2个NPC进入，以二人技和三人技为亮点）、"水世界"（出现大量水系怪物和只出现有大幅水域的地形）为主题。另外，善恶状态还有各自特定的迷宫。善状态限定的迷宫以"永生"（敌死后一定回合无限复活）为主题，恶状态限定的迷宫则以"偷盗"为主题。这些迷宫完全禁止道具的携入，对玩家的战术、机智、经验、意志和存活能力等等素质均有较高要求，喜欢变态难度的玩家一定会流连忘返乐此不疲大呼过瘾的。

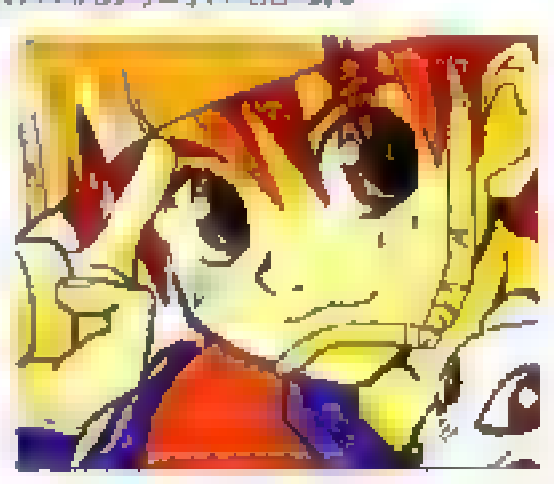
看完了本文，相信大家对笔者脑海里的《西林》新作形态已经有大致的了解了，不知各位对于《西林》进化成这样是否喜欢呢？如果未来的《西林》新作能够加入上述的全部要素，将会使整个系统乃至游戏性发生超乎想象的变化，甚至可以说是一次飞跃的革命。虽然现在还没有任何关于《西林》新作的消息传出，不过笔者坚信，该来的总是要来的，就让我们怀着虔诚期待的心情，耐心等待中村光一团队十年磨一剑的终极之作早日降临吧。

西林同人馆

看完了上面的文章，相信大家都是热血沸腾了，下面我们来轻松一下，一起来看看日本一些西林fans的同人画吧。在这里也期待着国内的西林fans也能投来优秀的作品哦。

◀幽静的竹林小路上，西林把挡路的玛姆鲁打晕了，于心不忍又在事后进[illegible]。

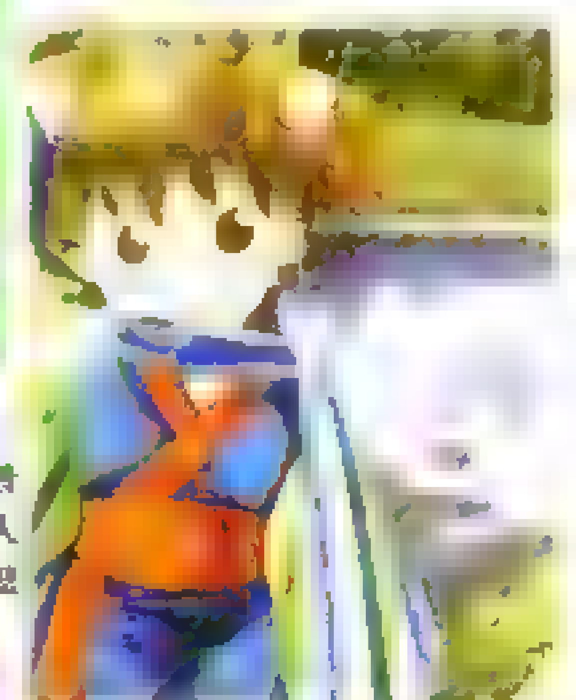
▼这个视点怎么看都似乎有点别扭的样子，作者称其为"麻将之圣"西林君　汗



▲觉不觉得西林的这个pose有点似曾相识的感觉？七龙珠里的孙悟空也摆过这种pose，但手势不一样。

◀正在喂玛姆鲁吃饭团的阿龙，展现了其温柔的一面，身著旗袍果然分外妖娆啊。

▶西林依然是披着缟合羽披风的浪人打扮，背景很有壁画的感觉。



文 全能的调停者 编 雷伊

逆转剧场 VOL.10

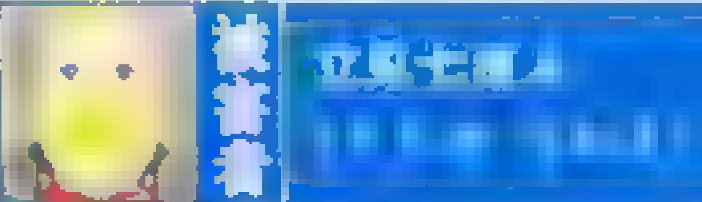
逆转公告

拿到这期杂志时，大家应该已经差不多快要过年了吧？随着农历新年的到来，鸡年也就正式来临了，在新的一年里，《逆转剧场》将会以全新的面貌与大家见面，敬请各位期待！说来也巧，这次《逆转剧场》中要为大家回顾的案件正好也是发生在过年的时候呢。雷伊在这里恭祝各位《逆转剧场》的新老观众在新的一年里学业有成，身体健康。其实大冬天的躲在被窝里玩《逆转裁判》是件很享受的事情，大家不妨试试看这种在温暖的被窝里查案看心的感觉，很是与众不同

逆转 CASE7：逆转马戏团

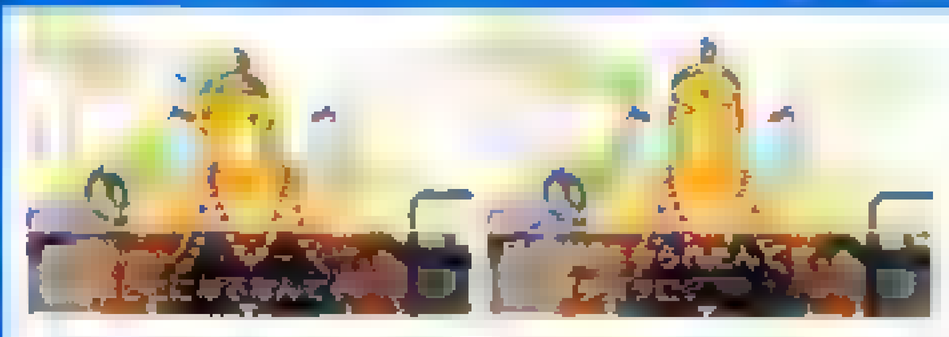
案件回顾：立见马戏团团长立见七百人的尸体在马戏团宿舍楼下被人发现，但奇怪的是，雪地上却只留下了被害者的脚印……人们很快开始怀疑马戏团的魔术师马克思·加拉库蒂加就是本次杀人案的凶手，因为他的特技就是飞空之术，只有他才能神不知鬼不觉地将将人杀害并且不在地面留下任何痕迹

PROFILE：全名叫马克西米利安·加拉库蒂加（マキシミリアン・ギャラクティカ），本名叫山田耕平（やまだ こうへい）。世界著名的魔术师，曾多次获得国际奖项，是立见马戏团的顶梁柱级人物。嘴边常常挂着一句“ゴージャス”（酷毙了！），平时有些看不起马戏团内的其他团员，因此也招来了其他团员的嫉恨。丝帽、披风和白玫瑰是他的象征，与他平时嚣张的作风不相称的是，马克思每次登台前都要喝牛奶，不然就会非常紧张。“ギャラクティカ”写成英文就是“galactica”，有银河的、大型的意思，而如果取其名字的开头“ギャラ マクッス（MAX）”的话，则有金钱很大的之称。



PROFILE：立见马戏团的团长，也是米莉卡的父亲，经营马戏团20余年，本案中头部受到钝器的敲打而死。立见在日语中的意思就是站着观看的观众，因此“立见七百人”其实就是观众有700人的意思，一个马戏团的团长起这样的名字无非是想让马戏团的生意越来越红火吧。此外，据说巧舟先生的朋友的父亲（好复杂啊！）当中有人经常把五百人念成“いおと”，所以巧舟就借此创造出了七百人（なおと）这个角色。

PROFILE：原名叫木下大作。阿克罗和弟弟巴特（木下一平）是由立见七百人一手抚养成人的，阿克罗在马戏团中担任丑艺师一角，平



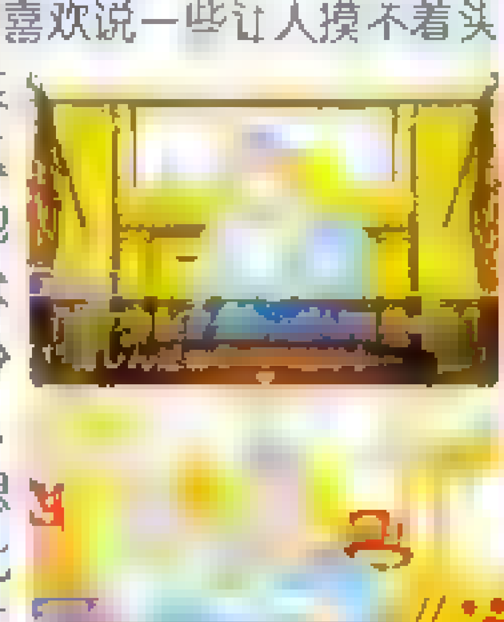
时表现相当出色。但是，在某次事故中，阿克罗的弟弟巴特不幸失去了生命，而他自己也失去了双腿，只能终日坐在轮椅之上。本次杀人事件的目的就是向多年前无意中造成那场事故的米莉卡复仇，但是却阴差阳错地结束了立见团长的生命。阿克罗这个名字取自曲艺师（アクロバット）的前面几个音，此外，木下这个姓则取自现实中日本著名的马戏团——木下大马戏团。

PROFILE：原名立见里香，七百人的女儿，立见马戏团的训兽师。性格天真无邪，总是把笑

容挂在脸上，同时得到了马克思和利罗的宠爱。由于自己的淘气造成了本不该发生的事故，结果导致了巴特的惨死和阿克罗残疾。本次杀人事件正是阿克罗为向她复仇而酝酿的，但她却依然蒙在鼓里，让救女心切的七百人成了她的替罪羊。

其他相关人物 托米

PROFILE：真名富田松夫（とみた まつお），是立见马戏团的老团员，平时喜欢说一些让人摸不着头脑的冷笑话，但真正懂得他搞笑艺术的人却少之又少，对马克思的意见比较大。“托米”这个



艺名其实就是富田（とみた）中“富”字的长音。富（ト、田松（マツ）夫这个名字取自日本TBS70年代开始播放的电视剧《尊の刑事 トミーとマツ》。

PROFILE：木住勉是立见马戏团的腹语师，平时沉默寡言，如果手中没有人偶利罗就几乎不会说话，但是只要一拿到利罗就开始扮演起利罗的角色喋喋不休起来。腹语师的英语Ventriloquism如果用日文片假名表示就是ベントリロキズム，勉（ベン）和利罗（リロ）这两个名字就是来源于此。

银河战士狂想曲

文 魔都の支配者 编 LIKY

银河战士狂想曲之

银河争霸(Metrold Craft)

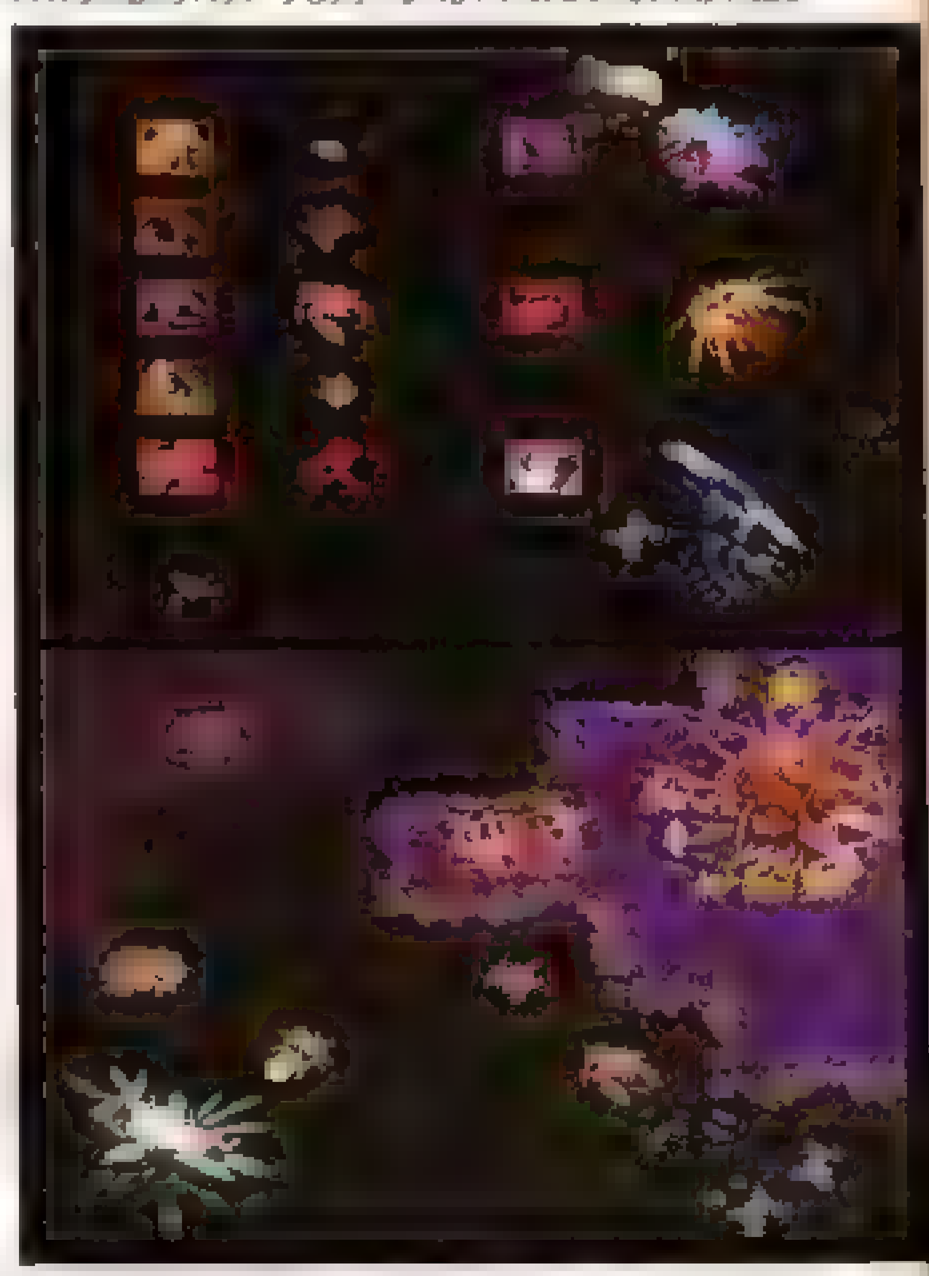
类型：RTS | 推定机种：NGC、NDS | 可行性：5

这是一款即时战略游戏，支持NGC专用鼠标或者NDS的触控笔，共有宇宙海盗方、银河联邦方和神秘寄生体X三大势力可供玩家选择，游戏方式很类似PC上的经典RTS大作《星际争霸》(Star Craft)。游戏采用3D地图来描绘广大的外星战场，敌我三方要争夺基本的宇宙能源来建造设施，不断生产兵力击破对手。宇宙海盗方的基本兵种是普通海盗、特种海盗、Phazon海盗、黄金海盗等异星人；银河联邦方的以人类为主体，基本兵种有普通士兵、强化士兵、步行战车、坦克等；X方则类似《星际争霸》里的虫族，以生物形态居多，有刺球、飞蚁、冰怪等各种形态生物的模拟体。

游戏里还引入了《魔兽争霸Ⅲ》里的"英雄"这一设定，发展科技建造祭坛后可以召唤单兵作战能力极强的英雄。宇宙海盗方可以召唤出Kraid、Ridley、Draygon等原作系列中的BOSS，银河联邦方可以召唤出安全警戒机器人、生物机械体噩梦和赏金猎人萨姆斯(各方面能力均最强，但需要建造出足够的科技设备方能召唤)等，而X方面则是前两者的各种模拟体，包括Ridley X、SA X等。这些英雄们除了HP、攻防高外，通过不断的战斗还能获得经验升级进一步成长，还可以装备在野外获得的各种强化道具增强实力，达到以一敌百、敌千的效果，是克敌制胜的强大武器。

此外宇宙海盗方和银河联邦方均可以通过发展科技研究出终极兵种Metroid，是寄生体X的劲敌，宇宙海盗的Metroid最终形态是Metroid Prime，银河联邦方的Metroid最终形态是Omega Metroid。这两种Metroid的造价极高，当然实力也十分恐怖，甚至可以与高级的英雄相媲美。

除了普通的采掘资源发展的模式，因故事情节需要，游戏中也有一些不需要生产建设的任务关，指挥英雄单身或者率领小分队执行特殊任务，比如奇袭敌方基地，潜入敌后方窃取情报等等，这个时候就不能一味狂冲猛打，必须仔细筹划，充分利用英雄的特殊技能。



▲NDS版《银河争霸》的画面，上屏幕显示生产单位及设施，通过十字键+ABXY等按键来操作，而下屏显示战场，通过触控笔来操作，指挥部队行动。

银河战士狂想曲之

Metroid牧场物语

类型：SLG 推定机种：GBA、NGC(连动可能) 可行性 6

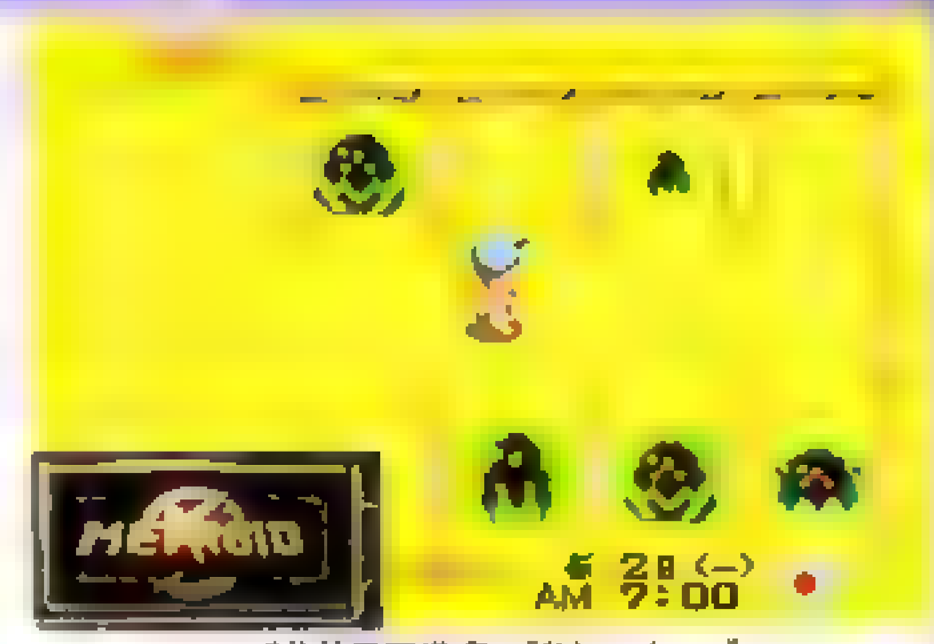
喜欢《牧场物语》的玩家有福了，任天堂委托Victor开发了《银河战士》版的《牧场物语》。在这里玩家的身份是一位下层的宇宙海盗(汗)。虽然被冠以"海盗"之名，但主角实际上还是很有爱心的，因为不擅长战斗所以不受高层赏识，被放逐到了行星Talon V上的Metroid养殖基地，工作时限为一年。

▲牧场里不但荒草遍布，而且有很多怪物。

游戏的基本过程就是养育、研究Metroid。初到养殖基地，一切都百废待兴，如何利用少得可怜的资金来改善牧场的环境就看你的本领了。由于Metroid的生存繁殖能力很强，对环境的要求不是很苛刻，惟一的弱点是怕冷，所以首先要整饬出足够大的空间作为牧场，并做好保暖措施。饲料方面，就需要辛勤开垦土地，从总部的商店里购买各种作物、动物进行试栽培试喂养，也可以去牧场外寻找捕获野生的动植物。不过要小心，由于对Metroid的生活习性不是很了解，有些东西Metroid吃了可是会消化不良的，造成停止生长甚至死亡。还要注意的是Metroid可不是像《牧场物语》里的牛羊马那样温顺的家畜，它可是十分的凶残，进行喂养的时候千万要小心，一定要穿戴好防护具，否则就会"出师未捷身先死，常使英雄泪满襟"。

除了基本的耕种、养育、放牧工作外，做好牧场的安全保障工作也是十分重要的，因为养殖基地会经常受到敌人(就是我们的漂亮MM萨姆斯啦)的骚扰，轻则牧场设施损坏，重则Metroid大量死亡，损失不可不谓惨重。因此你必须提高安全意识，加固围墙电网，并拨出专项资金雇用战斗型宇宙海盗保卫牧场(不过想捉住萨姆斯是绝对不可能的)。

经过一段时间的辛苦工作后，牧场的规模



▲"公社里面养了一群Metroid……"

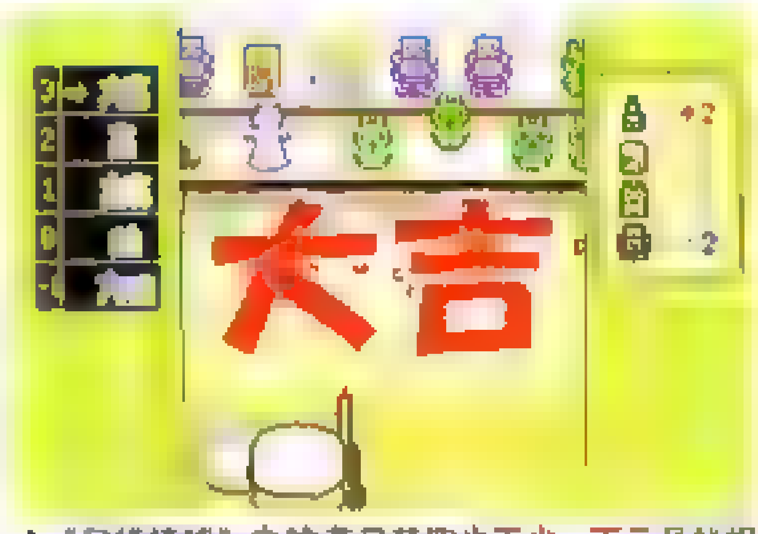
逐渐扩大，Metroid数量也逐渐增多，上级视察后对你的工作十分满意，给你拨发了更多的资金。这时候就不能满足于养育普通形态的Metroid了，需要多去图书馆查阅资料，或者雇用科技士官，对Metroid进行研究。研究表明，普通的Metroid在达成一定的条件后还会进化为Beta、Gamma等高级形态，使用Phazon矿石照射还能够发生变异。至于如何进化、到哪里去找Phazon矿石还需要投入更多的资金进行研究。

一年忙碌而充实的时间很快就过去了，在期满之时，宇宙海盗总部会根据牧场的发展情况对你进行评定。根据你发展的成绩，总部可能发给你铝质FC勋章、铜质SFC勋章或者银质N64勋章。如果你最终将原本破败不堪的牧场发展成为了宇宙第一的Metroid养殖基地，而且利用在矿场第999F发掘到的珍稀Phazon矿石培育出了强大的新品种Metroid Prime，那就会荣获总部颁发的最高荣誉——金质GAME CUBE大勋章。

可爱的Q版萨姆斯

文 铭风

春节到了，相信各位玩家都十分兴奋吧。由于春节是中国最重要的节日，相信大家一定得到了长假可以好好休息一下。最近两辑的专页中已经将《口袋棒球7》中的隐藏要素都一举向大家公开了。上辑的女友攻略虽然讲解得有些简略（大家在平常或约会时会遇到一些文章没有介绍的事件）但主要剧情都完成的话就能够得到超级特殊能力了。大家遇到相关事件时有不明白的选项可随意选一下，只会让角色的能力稍有升降。在假期有兴趣玩此游戏的玩家按照这些资料一定能培养出强力队员。在本辑专页中我还将为大家讲解一些培养强力球员的小技巧，祝愿大家在新年里能够百尺竿头，更进一步，培育出超强的球员来。



▲《口袋棒球》中的节日其实也不少。而元月就相当于过年了，此时可前往神社参拜，顺便预测一下年中的运气。

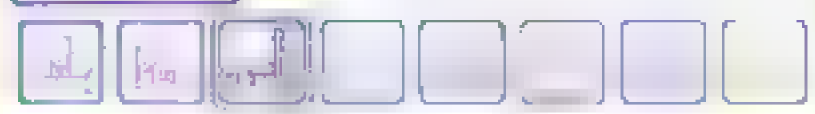
既然是棒球游戏，玩家棒球游戏的实力当然要高。在《口袋棒球》的任何一作中要通过每个章节都要求玩家战胜相关的对手。而像《口袋棒球5》这种在比赛中只控制一个人而不是一场比赛的作品，你在比赛中的表现和提升的能力是直接挂钩的。所以，提升自己的棒球水平也是在《口袋棒球7》中能培育出强力队员的必要条件之一。最后，在创建游戏时会有一些便利选项，都选手动而不是电脑代劳的话角色的初始能力会十分高。

▲便利选项中的第一项可在击球时对投来的球进行锁定，十分便利。选"しない"不开启的话主角初期的力量值为30。

许多最初接触此系列的玩家为了培养出强力的队员一定拼死训练吧。这样在体力低的时候便很容易发生受伤事件了。至于是脱臼等轻伤还是骨折等重症就看玩家的运气了。一旦受伤不但减少技能点，能力也会大幅度下降。而最重要的是体力下方的"タフ值"也会减少。这个数值决定着训练后增加的能力点，越高的话训练后得到的点数也越多（关键的是此值只有训练才能得到提升）。所以一定要注意休息，否则真可谓是得不偿失啊。

▲如果是骨折等重症的话，还要在医院呆上N天……惨。

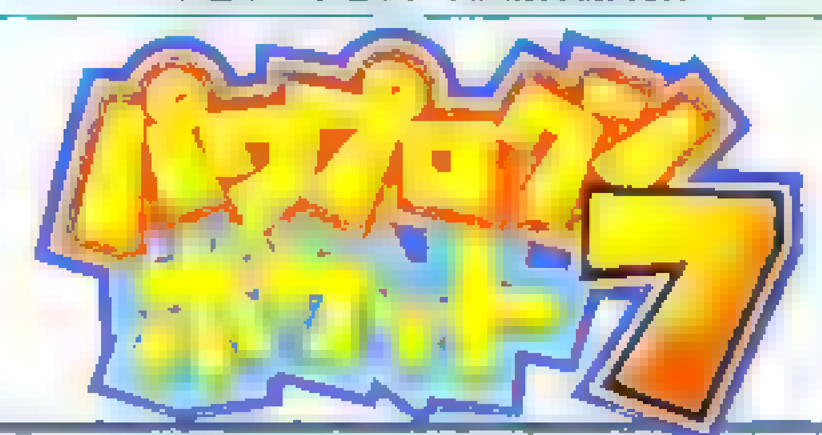
体力越少越容易在训练时受伤，要注意休息。不过睡觉直接加50体力，大多数情况下只需要2～30体力便可，这样就浪费一次行动显得不太值得，而继续训练则要顶着可能受伤的压力……此时就是为了让你用“うろつき”选项进行探索，熟记各个地点的随机事件的话便能合理分配每周的行动了。到后期得到了电话后推荐玩家进行约会了，因为约会是固定增加体力的，比随机事件保险多了。同时还可和女友搞好关系，何乐而不为啊。



▲在训练之外，能在附近的各个地点特然发生有趣的事件也是本作的乐趣之一啊。

熟悉系列的玩家一定知道育成模式的特色就是在游戏过程中不能随意关机（比赛中关机后重新开始游戏不但比赛立刻失败，能力也减少很多……）。不过在本作中厂商做了妥协，你只要同时按下L、R、START、SELECT这四个键便可回到标题画面了。这个技巧再配合游戏开始用P点数购买的，能产生随机效果的幸运草，可在初期便拥有高能力球员了。

▲幸运草啊幸运草，不加能力就关机。



要想要培养自己的强力队员，就要想尽办法完成游戏中的难点并发生尽可能多的剧情。在《口袋棒球7》中最难的一场比赛便是和队中英雄们的对决了。凭自己的实力还是依靠能力强劲的英雄一直使主角很难抉择，不过最后的结果当然是凭自己的实力！胜利后可取得大量的能力点数和得到强力特殊能力哦。

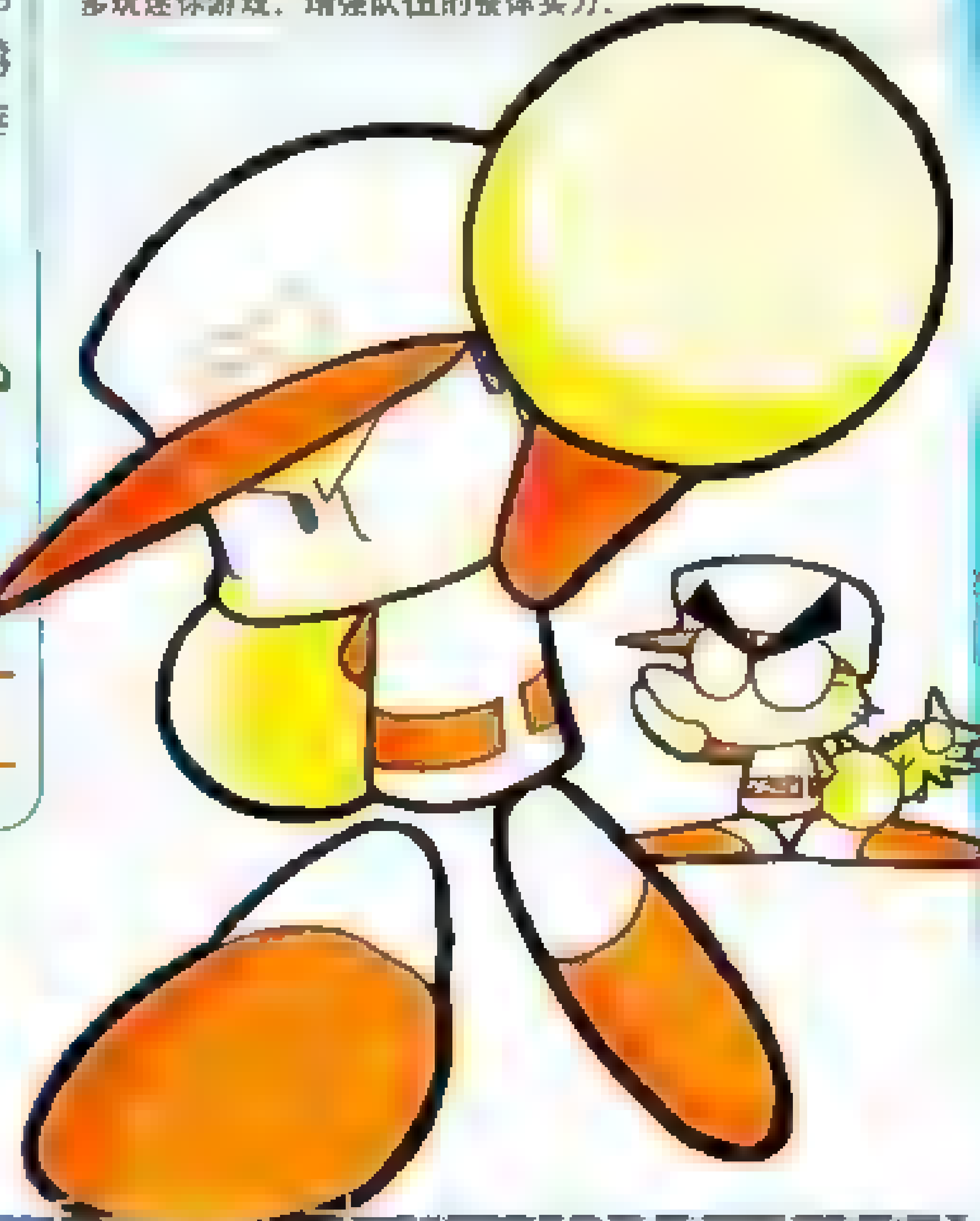
1.在集体将英雄们赶出去的事件中选择“我慢しろ”（忍耐）。

2.在第3年的7月4周会遇到蒙面人ワルドス，要快速选择B捕捉他。他会向你透露许多英雄们的秘密。

3.在同伴评价50以上时就会出现选项，选择“ヒーロー达に挑战する！”便开始和英雄们的比赛。对实力没有自信的人可选“みんなと相手する”避免战斗。

特别試合

▲和英雄们的比赛可是游戏中最难的比赛啊，之前可要在河原多玩迷你游戏，增强队伍的整体实力。



掌门人

大家买到本辑《掌机王SP》时，已是春节将至。在此，小编们向各位玩家、各位掌门人拜个早年。祝大家新春快乐、身体健康、一帆风顺、好事成双，三阳开泰，四季发财、五福临门、六六大顺，七星捧月，八面春风，九运当头，十全十美。不快往事随风去，鸡年摄得掌机归！

新春对联两则

方寸屏幕，尽现游戏精彩
半月待刊，一揽业界风云
掌机王SP

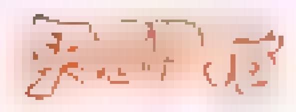
掌上乾坤，演绎掌上虚拟世界
游戏知己，谈笑游戏苦乐人生
掌门人

祝各位编辑：
百事可乐！万事芬达！
天天娃哈哈！日日乐百氏！
年年高乐高！心情似雪碧！
永远都醒目！
山东玩友齐文的祝词

马修的《掌机王SP》第9辑又不见了，就去相邻的美编桌上找，美编怒："怎么可能在我这？"马修语"怎么可能不在你这？"美编爆发："我桌上要是有两本我就从窗子跳下去……"马修不赌，但还是在美编桌上找到了另一本《掌机王SP》第9辑。从那以后马修便以美编的救命恩人自居，美编不服，反讥马修道："我刚出道撰稿时，你也就是个……好学生……"

祝《掌机王》月半月好（越办越好）！

曾给马修量身起了"小马哥"绰号的沈阳的王大纳玩友，对半月刊化的《掌机王SP》的祝辞，短小有趣。



A：帮我看看报纸夹缝里的小字。
B：看不清。
A：怎么了？
B：GBA SP屏幕太亮，把眼睛晃花了。

▲酉鸡主题的绵竹年画

A：帮我把沙发抬到客厅去。
B：抬不了。
A：又怎么了？
B：合NDS时合得太快，把手夹出血了。

A：帮我去楼下买一瓶陈醋。
B：走不了。
A：这次怎么了？
B：玩PSP时没拿住掉了，把脚砸肿了。
——有关掌机的一些BT谎言

主机战疫未平，掌机硝烟又冒；
任氏索尼死磕，微软坐阵观瞧；
国内玩家眼红，无奈银子太少；
游戏市场乱套，价格奸商狂炒；
纵观国际形式，掌机王这最好
——手机为135××××0711的吉林玩友一篇点评业界的文章，很有赵本山老师的"风景这边独好"之风范啊。（笑）

晚自修时，我把《掌机王SP》送的GBA卡盒拿出来玩，被一女生看见，便向我要。我感到好奇，因为她并没有GBA。她答曰："装药片。"我倒……

——手机号为138××××4555的苏州玩友发来的短信，告诉小编，我们的赠品还是蛮吸引女生眼球的，呵呵。

接触《掌机王》是2004年9月，我清楚地听到自己的心跳，初恋的感觉不由流入心怀，我知道，又一段新的恋曲将再次谱起。

——浙江的小怒玩友告诉小编看到《掌机王》时的初恋感觉，让众小编感动不已。

咦？这不是马修吗，怎么会在这里，难道马修也是候选人？不明白我在说什么？我说的可是《牧场物语 Oh！美妙人生》中的马修哦。

139××××7488

唉，又以为人家在叫我呢……马修在Google搜索一下，输入真实姓名时，只搜索出四项且都和自己无关；输入"马修"搜索，天哪，共搜索出78页，其中有歌手、运动员、催眠师、圣徒、战士以及N多的游戏角色。顺便说一下，铭风在说"牧场物语 Oh 美妙人生"时，把"Oh"拉得又长又重，非常有趣！

当我拿着我准备寄给《掌机王》的信时，GF问我是要她还是要NDS，我肯定地回答："要PSP！"

136××××1778

公布此玩友的回答，仅供为MM提此种二选一问题而头疼的玩友参考。

不知是我怀疑还是什么？我以前寄了3次信，总觉得石沉大海一样，一点水花都不曾出现，要编的感觉顿时出现，如果你们真的收到我的信，可否把我加进交流空间？不然我总以为信没到你们手中，那我遇亿分之一的中奖几率都没有了。555……

广西 邓增楠

以前邓玩友的信小编当然都收到了，只是因为版面有限所以登部分有代表性的玩友的来信。本辑交流空间就有邓玩友的资料，也欢迎大家继续多来信支持掌门人和交流空间。

我是一名警校的学生，全封闭式的管理使我们过的课余生活相对呆枯燥，一次偶然的机会我买了《掌机王》，看过后仿佛又点燃了我过去打游戏的热情，我买了一台GBA和《机战D》、《实况》两款游戏，从此又感觉生活有了光彩！谢谢各位让我了解了掌机这个有趣的东西，谢谢各位小编把我带到了掌机的神奇世界，记得在派出所110见习时，《瓦里奥制造》帮助我在众干警及所长中奠定了重要的地位呢（笑），在病床上时，《格斗之王EX2》让我打败了无数个假想的"动笛人"。总之，我要感谢我的GBA，感谢你们！

广西 张倚

看到这封信时，马修的第一反应是"警察来啦"！在《掌机王SP》的读者中，有为数不少的军校、警校学生和在役的军人、公安干警，这些玩友和我们一样喜爱着游戏，当大家无忧无虑地投身到游戏中的战火时，同为玩友的他们正在守护着我们每天生活的安定与和平。马修谨代表众小编，向各位警察、军人问候：你们辛苦了！《掌机王SP》一定会让大家满意！

LIKY+马风，你们好……

南京 林克的绿帽子

这位南京玩友来信的时候吓了小编们一跳，继而发现铭风的那个"风"字起得的确很巧妙，不仅和马修能组合成"马蜂"，还能和新编雷伊组合成"雷风"……

耶！《流金岁月》终于复出！可以一拾曾经错过的经典了。画面不能代表一切，游戏的趣味性才是第一。以前我妈整天在我耳边唠叨，有时间多看看书（于是我看《掌机王SP》，嘿嘿），少玩点游戏，于是我就祭出《俄罗斯方块》和《超级马里奥》，结果电脑从此被老妈占据。（汗）果然游戏好玩才是王道！

浙江 陶轶鹏

不少读者来信祝贺《流金岁月》复出。此次以专页形式推出，主要改变就是介绍游戏、避免重复并尽可能涵盖多机种。当然，还在活跃的GBA游戏和有独自专页的N-GAGE不在这介绍之列。马修在此欢迎有掌机历史的玩家踊跃投稿。

小烛写的《姐姐之真谛》真好！看得我混身发冷，然后又玩了一下小人俑，狂吐……可是还是喜欢他的文章，绝赞哦！

天津 claire

小编当时也是一边笑一边审校完这篇稿子的，相信小烛看到读者的夸奖时，也会非常高兴吧？

最近悲还连连：默写偷看被抓，和GF打电话被抓，上学没带学生证被抓，吃饭插队被抓，上课看课外书被抓，熄灯后听CD被抓，自习课抄作业被抓，买了3个月的SP被偷——其实，这都不算什么，要是抽个NDS也就算了，没中NDS也就算了，PSP也行……

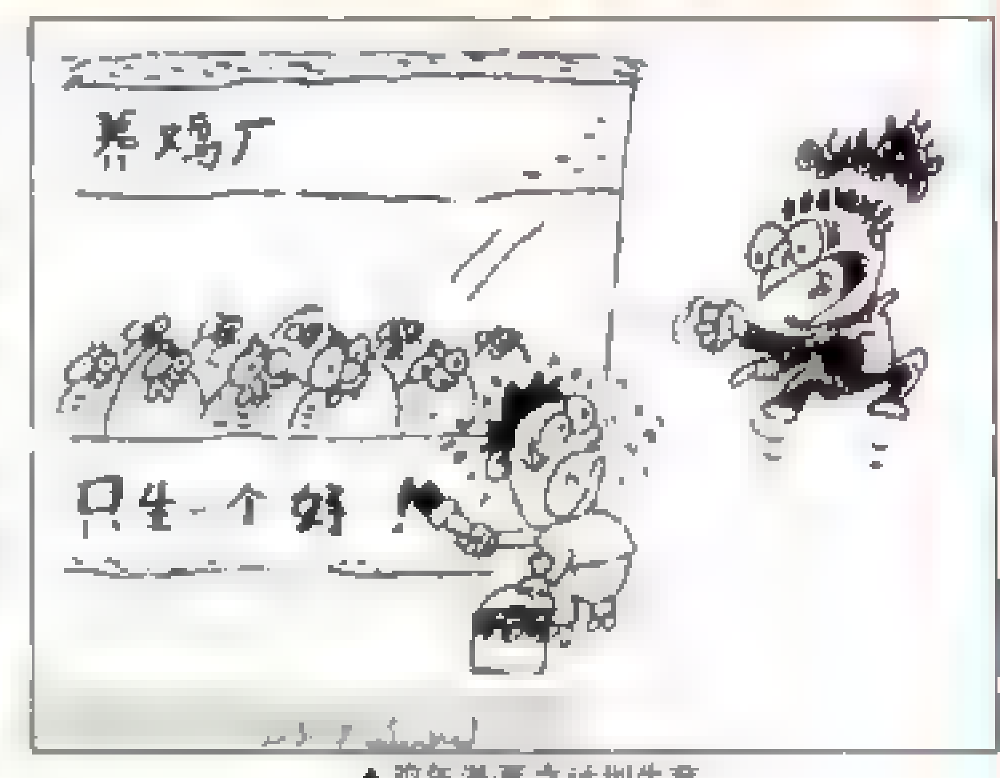
无锡 马晓翔

看了马玩友的一连串被抓，马修“汗”就一个字。新的一年到了，再祝马玩友和所有读者把一切不快和恶运都留在去年，新的一年里一顺百顺，大吉大利。

众小编，你们好，关于掌机，我有几个问题要问：①本人画画水平不错，尤其是画酷酷的索尼克，我想把我的画用邮寄的方式寄过来可以吗？②如果我进了交流空间，还有机会参加抽奖吗？③NDS价钱多少？现在买划不划算？

江苏 吕逸

①是信件方式吧？当然可以了，比如投给《掌机王SP》的“索尼克专页”，就注明“索尼克专页”收。②进了交流空间当然不会影响参加抽奖啦，所有的信都是经过抽奖后才到小编这的。③NDS价钱目前价格在1700元左右带张游戏，价格虽然在降但降得比较缓，至于现在买划不划算很难说的，毕竟早买早玩嘛，自己觉得买得高兴就值。



▲鸡年漫画之计划生育

《掌机王SP》第9辑的NDS保护包，像我这没有NDS的人真的不知怎用！希望有NDS的人充份利用，希望以后的赠品大众化。

广东 林文波

其实这个赠品之所以叫NDS包，就是因为放NDS刚好合适而已，除了PSP和一些较老的体积较大的掌机，几乎能放下现有所有的掌机了。

问两个关于NDS的问题：①NDS充电时可不可以用光通的SP变压器？②NDS无线下载的游戏会保存在自己的主机内吗？③NDS无线聊天最多可以相距几米？

江苏 谢文龙

①只要是SP能用的变压器，NDS就可以用。②联机时，没插卡的NDS下载到的只是联机玩的那部份，关机前即使插卡的NDS关机，下载的这段还可以继续玩，不过关机后再开机，会发现下载的这段游戏内容也消失了。③编辑部测试NDS的无线聊天最长距离约为25米（中间隔两堵墙），没有障碍的话距离还会更远。

《掌机王SP》第7辑赠品不错，红蓝绿三色卡盒正好对应我的《口袋妖怪 红·蓝·绿宝石》，下次能否送GBA SP外形的NDS卡盒？

北京市 刘星宇

好提议，也希望各位玩家多多提议，告诉小编，什么样的赠品您会喜欢。

读完《最可爱的人》，感觉宝 瑜和我们是这么的接近。"中国人自己的游戏事业……"真的好想参与到这事业中，为它出一份力啊！

苏州 139××××9083

没错，这些无私的汉化者，都是来自于生活中的平凡者，也许有一天你会发现，你的某个同事、某个同学、某个朋友就是汉化者之一呢。

▶兄弟

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。千里之行，始于足下，小编和各位优秀的撰稿人都是从这第一次开始。欢迎大家拿出您的智慧、水平和勇气，踊跃投稿。

投稿要求

攻略最好为当月游戏、研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。另投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020　或发 Email 至 pgking@263.net

《掌机王》邮购信息

目前编辑部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购。

《掌机王SP》第2辑、《掌机王SP》第4辑、《掌机王SP》第5辑和下一辑的《掌机王SP》，定价12元。

邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，请打电话至0931-4867606

继续期待大家的意见和建议

近辑读者给小编的来信，在称赞《掌机王SP》内容质量的同时，也指出不少如错字、容量错误等的种种BUG，不断鞭策着众小编。还是那句话——《掌机王》和《掌机王SP》的成长离不开读者们的支持！您的批评和建议会让小编及时纠正不足、更加完善，会让《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。

各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱

《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020

或发 Email 到 pgking@263.net

中国移动手机用户可以发短信DC+意见与建议到33557770；联通手机发送到93557770

问题地带

《掌机王SP》的邮箱是：pgking@263.net，大家将掌机攻关方面的问题发送至此时记得在标题上注明“问题地带”字样哦。我们会选出比较集中的的问题在这里回答。大家对之前做过的攻略有不明白的也可以提问哦。

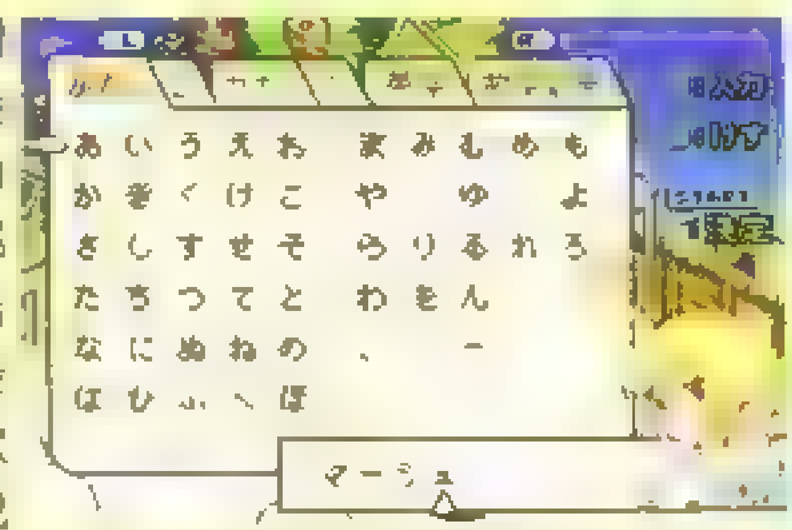
请问《超级马里奥64DS》中如何进入城堡大厅二楼的门？如何取得金属帽？望在《掌机王SP》中得到解答。

武汉 135××××3745

当你取得30颗星星后便可开启在下水道进入库巴的关卡，之后再得到的钥匙便可开启2楼的大门了。而在NDS版的《超级马里奥64DS》中是没有特定的金属帽取得方法的。因为金属帽变成了瓦里奥吃下力量之花后的专有形态。你在得到12颗星星后，在城堡1楼大厅中间用主视角往着上方照下的光，这样便可进入飞行关。开启那里的红色按钮后便可使每关的红色方块（内为力量之花）开启了。

问一下《FFTA》的最终BOSS被我秒杀了N次，却也不知道怎么拿回成长剑，怎么听主题曲ZONE演唱的《白花》。

武汉 李宙



▲猛然想起《FFTA》的默认主角名是马修呢。

如果你问的是经过了最终战成长剑为何不成长？那是因为看完结局后读取记录的话，你的状态还是最终战之前的，所以成长剑也不会成长。如果你是问如何得到成长剑，答案是你必须完成相应的任务才会得到。至于你所说的主题曲《白花》，其实记录读取画面的音乐就是，要仔细听。

1《我们的太阳》中最后灭了那个四爪怪后，太阳仔会变成很多像暗黑虫一样的小点。此时会进行倒计时，那些小点却聚集不起来……我是在没阳光的情况下玩的。之后的结局真似于悲剧，请问这一段应该怎么搞？

2《幻想传说》GBA版最终BOSS那个门要有一个人站在之前开门的机关上，这个门应该如何进？

浙江 徐晨玮

呵呵，竟然称呼最终BOSS为四爪怪，有创意。其实在太阳仔化开后只要你按A键将这些小点都吸收进来便可让太阳仔恢复原状了。而之后的结局也是有主题曲的好结局。关于《幻想传说》的机关，这里需要你从最左方开始顺序踩机关踩到最右方，就可以开门。

我有两个《合金弹头Advance》的问题想问。

1 请问90号人质如何救到，要说知道人质在隐藏关，人质探测器我也取得了，但就是找不到。十分郁闷……

2 请问第三关的BOSS要在几秒内搞定啊？我打了N遍还是没拿到卡片。

苏州 赵康

关于第一个问题你可以参照《掌机王SP》第8辑的研究，上面有隐藏关人质的分布。第三关的BOSS需要在20秒内搞定，加油吧。

小弟我最近在玩约束之地，有两个关于《约束之地》的问题想请教一下。

1. 我被龙吹飞后拿到了“モサモの枝”，可是为什么到了第2章的那两间全黑的房间里还是不能点火呢？

2. 在打过那只会吹风的龙之后的那个房间据说能得到“コウモリの翼”，为什么我调查蝙蝠之后就什么都没出现？

南京 yus

1. 你要在之前的场景调查火炬将此树枝点燃，会得到火炬。之后才可以在那个房间内使用，照明整个房间。

2. 你要在之前的场景中得到“石ころ”这个道具，然后调查窗外的蝙蝠后会出现选项。选第二个然后完成AT即可得到了。

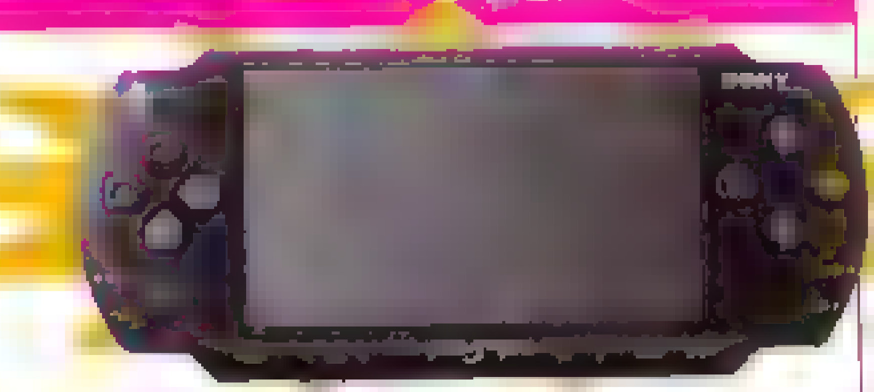
大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第7辑大奖揭晓 63名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机

上海市黄浦区

李脊敏



二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS

北京市朝阳区	苏晓洲
广东省广州市越秀区	邓伟德

三等奖10名：大陆行货版小神游SP

广东省广州市	杨靖中	北京市丰台区	韩涛
上海市闸北区	王文俊	江苏省南京市	郑亮
湖北省武汉市	段杰	四川省成都市新都区	刘必良
天津市河北区	郎立金	重庆市渝中区	胡铭昊
上海市浦东新区	陈朱玲	辽宁省大连市中山区	尹迪

四等奖50名：SMC2月光宝盒4M记忆棒

北京市	林育锋	朝阳市	李维	广州市	罗杰滨	哈尔滨市	黄梅
呼和浩特市	李姝	上海市	李承昊	上海市	臧毅	长春市	朱磊
郑州市	潘翔	桂林市	沈子瑞	福州市	黄灵光	天津市	毕刚
蚌埠市	芦鸿飞	上海市	谢峻	北京市	黎斌	乌鲁木齐市	史晓娟
九江市	汪源	上海市	袁子楠	徐州市	王岭	上海市	高涛
上海市	吴文俊	石家庄市	杨旭	常州市	周敏捷	廊坊市	黄明瀚
北京市	李喆	天津市	赵亮	贵阳市	周俊舍	郑州市	蒋思悦
常州市	贺晓楠	武汉市	李歆	厦门市	陈鹏	蚌埠市	何晶文
杭州市	陆明间	南宁市	黄涵	珠海市	黄国豪		
张家港市	陶磊	韶关市	黄少飞	西安市	韩冰		
北京市	潘存	上海市	王纳杰	温州市	魏毅		
哈尔滨市	刘博	太原市	赵伊龙	都匀市	刘楷文		
赣州市	郑永	株洲市	叶一夫	北京市	陈思萌		
杭州市	郑文	昆明市	王刚	上海市	赵俊昕		

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。

交流空间

姓名：李苗苗　　昵称：李猫
性别：女　　年龄：20
拥有掌机：GBA（yellow）
最喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”、《火影忍者》、《网球王子》、《最终幻想》
Email：avril 9999@163.com
QQ：195731956
地址：黑龙江省哈尔滨金融高等专科学校13号信箱
邮编：150000
想说的话：偶是游戏MM，呵呵。有共同语言就多联系吧！

姓名：杨明霞　　性别：女
年龄：20　　拥有掌机：GBA SP（黑色）
拥有游戏《星之卡比 镜之大迷宫》、《马里奥A2》《马里奥和路易RPG》、《羊之心情》、《牧场物语》、《古惑狼2》、《DQM 冲击的尾巴团》
Email：ymxwjb@sohu.com
QQ：148450674
地址：四川省广汉市中国民航飞行学院工商管理系03级一班
邮编：618307
想说的话：我是一个刚刚入门的玩家，很喜欢GBA上清新休闲的游戏，更喜欢和朋友们一起分享！（来信附照片必回哦，呵呵。）

姓名：梅彤　　性别：男
年龄：20　　拥有掌机：GBA SP（蓝）
最喜欢的游戏：“《机战》系列”
地址：北京市石景山区衙门口依翠园28号楼
邮编：100043
想说的话：希望更多结识北京的掌机王，有机会能见面切磋。

姓名：叶培虎　　网名：Angelo Kyd
性别：男　　年龄：18
爱好：游戏、看小说、玩魔术
QQ：4860212（注明是掌机玩家）
地址：青岛科技大学自动化学院电信02班
邮编：266042
想说的话：愿和所有的游戏玩家交流。

姓名：刘子藤　　昵称：Angelo Kyd
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA（白）
最喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、“《机战》系列”
QQ：335080302
地址：黑龙江省哈尔滨市第十四中学改二十一班
邮编：150070
想说的话：掌机，篮球，电影就是我的全部。

姓名：邵佳聪　　昵称：jellyfish
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GB、GBA、准备入手NDS
手机：130-61796318（短信用）
喜欢的游戏：“《恶魔城》系列”、“《瓦里奥》系列”、“《塞尔达》系列”、“《洛克人ZERO》系列”
想说的话：我是动作达人，RPG菜鸟，对动漫改编的游戏有莫名的热情，希望与热爱游戏动漫的人交朋友。

姓名：李涛　　性别：男
年龄：18　　QQ：175099890
拥有掌机：GBA、PSP（纸）、NDS（未来）
最喜欢的游戏：《火纹》、《恶魔城》、好玩的。
地址：广西政法管理干部学院司法学校03级（1）班
邮编：530023
想说的话：抽奖一定要抽到我呀！（白日做梦中……）

姓名：诸鑫鑫　　性别：男
年龄：22　　QQ：306970285
拥有掌机：GBA一台
喜欢的游戏：“《机战》系列”、“《口袋妖怪》系列”、“《黄金太阳》系列”、《马里奥赛车》等
地址：上海市徐汇区田林十四村
邮编：200233
想说的话：天下“戏”迷是一家。

姓名：firesoul　　性别：male
年龄：20　　QQ：1667925
Email：axx1019@sina.com
拥有掌机：GBA SP、PSP（梦想中）
喜爱的游戏：“《恶魔城》系列”、“《火纹》系列”、《机战A》、《机战D》、《瓦里奥制造》

地址：福建省福州市晋安区康山路9号12座104室
邮编，350011
想说的话：是《恶魔城》FAN来找我！

姓名：王业　　昵称：腹蛇の业鬼
性别：男　　年龄，16
拥有掌机：GB、GBA×2、GBA SP、NDS（半年后）、PSP（纸板）
拥有游戏《黄金太阳》《马里奥赛车》《合金弹头A》、"《口袋妖怪》系列"等
QQ：170959168
地址：广东省深圳市福田区松岭路3号南华中学初三（1）班
邮编：518031
想说的话：我对《游戏王》有点研究，但不敢说是高手。欢迎切磋，书信方面100%回复，其他不敢保证。

姓名　胡纬　　昵称　溅v④纬JIAO
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：SP（粉红）、GBA（透明）、GBC（透明）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《光明之魂》、"《龙珠》系列"等等
手机：135–57321322 电话：（0772）2849166
地址：广西柳州市雅儒路盛庭院2栋1单元6–2
邮编：545001

姓名：江正伟　　网名：风流、小材
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP（蓝）
最喜欢的掌机游戏《黄金太阳》、《塞尔达传说》、"《口袋妖怪》系列"等
地址：江苏省常州市天宁区丽华三村16幢乙单元101室
邮编，213000
手机号：139–21085622
想说的话：Let's go，大家为掌机而欢呼吧！

姓名：王子罡　　性别：男
年龄：16
拥有掌机：GBA、GBP×2
最喜欢的游戏："《机战》系列"
地址：江苏省苏州市三园三村93幢405室
邮编：215000
最想说的话：我爱GBA，更爱《掌机王SP》

姓名：邓增楠　　性别　男
年龄　18
拥有掌机：GBA（已卖）、SP（已卖）
喜爱的游戏："《黄金太阳》系列"、《格斗之王》
QQ：15052109
想说的话：因为游戏，所以快乐。

姓名：吕逸　　又名：情·天使之泪（简称晴天）
性别：男　　年龄：16
拥有掌机，两台SP（一台海蓝色已有买主）
最喜欢的游戏：《格斗之王EX2》、"《龙珠》系列""《恶魔城》系列"、"《口袋妖怪》系列"等
地址：江苏省常州市武进区横山桥镇后街81号
邮编：213119
想说的话：游戏中的高手，擅长各种游戏，什么？你不信？那我们就来比试比试。

姓名：张智千　　年龄：20
性别：男　　拥有掌机：GBA SP
最喜欢的游戏："《火纹》系列"、"《塞尔达》系列"
QQ：283342776
手机：138–03457475
联系地址：山西省太原市中北大学1028信箱
邮编：030051
想说的话：欢迎加入掌机一族。

姓名：黄晨　　性别：男
年龄：17
喜欢的游戏　《洛克人》《口袋妖怪》、《塞尔达传说》《索尼克》等
电话：（010）51870757
地址：北京市西城区二七居场路东里，新21号楼1505室
想说的话：I want to make friends with you

姓名：徐晨玮　　又名：DDT
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP（PSP就看运气了）
喜欢的游戏：《我们的太阳》、《幻想传说》、《恶魔城》等。
地址：浙江省杭州市萧山区北干二苑18幢6单元501室
邮编：311202　　QQ：343757248
想说的话：我是魔鬼终结者！（小样，欠扁！）

姓名：宋谌　　昵称：暴走阿斯兰
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GB+GBP+GBA→NDS（最后的工作了……）
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《机战》、《口袋妖怪》
手机：133–81727610（只收发短信）
地址　上海市徐汇区东安三村33号42室
邮编：200032
想说的话：支持《掌机王SP》，支持UCG！

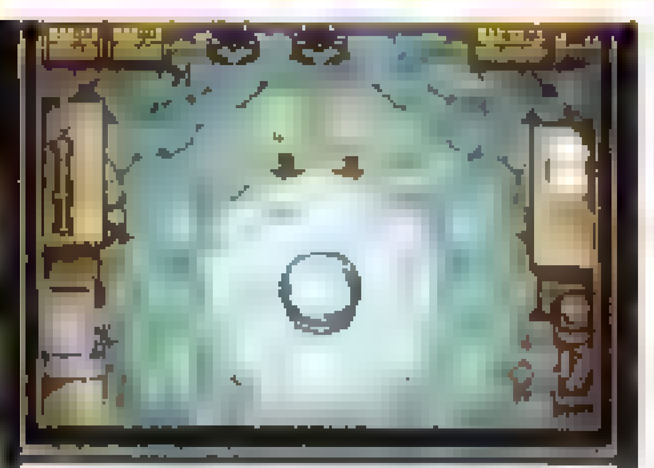
通知

由于交流空间资料有些是以前投来，因此当玩友发现资料上地址和现在地址不一致时，请速来信（最好是短信或Email）及时更正。

掌机王自由谈

文 来自东北的修罗　编 LIKY

前言：本文包括数学、哲学、政治、历史、物理、化学、生物等众多学术范畴，内容似乎涵盖了很多掌机上的主流游戏。据称作出以下惊人研究的Dr.修罗将被授予诺贝尔年度所有奖项！（修罗缓缓走上讲台："Ladies and Gentleman……"）



▲终于明白为什么会炼成失败了

爱德华从书本得知碳、氧、氢、钠等元素辅以一定的摩尔数是一个成年人的组成部分，可是这里的成年人（Adult）指的应该是男性，而男女的身体物质比例是不同的。如果用成年女性的组成成分，按照艾尔母亲的体重数据计算的话，才可以得出正确的物质用量。这就是阿尔方斯兄弟人体炼成失败的原因。

主角林克的爷爷史密斯是个铁匠，而公主塞尔达的父亲达尔塔斯是国王。年青时候两人曾在海拉尔的武术大会上交手，年纪应该差不多。而林克与塞尔达的年纪相仿，这说明了封建主义制度之下，民不聊生，平民寿命只相当于皇族的三分之二。（达尔塔斯二世塞尔达VS史密斯三世林克）

▲挑战封建统治的斗士。

太阳枪的设计原理基于能量守恒定律，将太阳能转化为光能储存在枪内，随后转化为粒子攻击敌人。这种强力武器的关键部件是枪身的太阳能电池，可是单位面积的光能实在是微不足道，能以如此微弱的能量发出强劲的粒子，有可能是利用了空气中的某些成分（如氧气）。

▲阿笠博士对医药也颇有研究。

柯南的手表型麻醉枪里射出的麻醉针可谓是毛利小五郎的最佳“搭档”。在惊叹于柯南头脑好得冒烟的同时，我们不得不承认，那根小小的麻醉针里有着极高的科技含量。里面的速效麻醉药物几秒钟即可进入神经中枢，如此强劲的效果竟然没有任何后遗症，其中必定添加了某种中和毒性的物质；至于组成针体本身的材料，是一种在人体内受热到一定时间后就挥发得不留痕迹的某化合物。结论：针的造价不菲。（要不怎么一次只能发射一根）

▲阿笠博士对医药也颇有研究。

据说386种Pokemon几乎都是卵生的（有

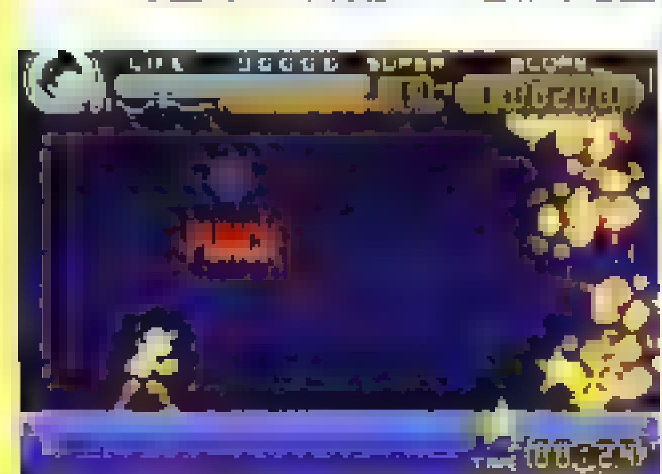
▲连皮皮犬都是卵生的?

的神兽无法繁殖，估计是单倍体），而喇叭芽、大食花之类的草系妖怪居然也能下蛋，姑且不去追究这些超级小怪是如何跨越了动植物之间的鸿沟，连诸如鬼斯通之类的鬼系、一磁怪这样的钢铁系都能通过产蛋后经过一段时间孵化的形式来繁殖。这种奇怪的现象对细胞分裂的理论提出了挑战，反复研究后得出结论：大岩蛇、雷电球等妖怪虽然外形不像动物，但本质上都是动物（由细胞组成，进行有丝分裂）。

关于超级赛亚人变身之后头发变成黄色、力量大幅增长的原因研究已初见端倪。头发是黄是黑取决于里面黑色素的含量，赛亚人这一种族可以将头发中的黑色素吸入体内，而黑色素在体内蓄积据说可以提高人体的爆发力（迈克尔乔丹就是最好的例子）。结论：要想身体强健，必须多晒太阳。

▲赛亚人前来拜访!

阿童木一脚踢去，敌人相互碰撞而乱了阵脚。注意，每个敌人弹起的高度都是一样的，看来在敌人运动并碰撞的过程中并没有能量损失。可以推出如下结论：地面绝对光滑，摩擦力为零；空气极度稀薄，空气阻力为零；敌人为刚性物体，无任何形变。



▲这就是能量守恒。

一头金发的母猩猩迪可西可以用头发卷起木桶，甚至可以旋转头发在空中飞行一段距离。用全部头发卷起木桶在理论上还说得过去，而高速旋转所产生的巨大离心力是如何克服的呢？因为猩猩的头发一般都是棕色的，可以认为是基因突变产生了一种耐拉的头发，或者是她用了特制的发胶。

▲奇妙的头发。

里面有一种装甲运输补给车（APC），负责给车辆、船只、飞机等加油，而且不限次数。但据我所知，这些交通工具所用的燃料并不相同；另外，运输补给车的防御力相当硬朗。结论：军队使用了一种单位体积燃烧热巨大的物质作为燃料，当然，也可能是通过三维世界以外的第四维从后方的油库传送而来。（不过，这APC居然不能给自己加油，奇哉！）

▲燃料成分仍是未解之谜。

索拉在旅途中遇到了很多强力伙伴，可是战斗的时候还是要靠他自己。只有使用卡片当祭品之后才会出现同伴（抄袭《游戏王》）。这说明了他的心灵深处认为自身的力量可以左右周围的事物，这个道理在《塞尔达传说 梦见岛》里也得到了贯彻。人的欲望金字塔理论中，最高的一层即是自我实现。

▲索拉的思想还真是复杂啊。

经过Dr.修罗的介绍，相信各位对于科学的含义又有了更深一层的了解。（台下大量茄子、西红柿迎面砸来）谢谢大家，我吃不下了（无数茄子和西红柿把讲台埋住了）

文 mine 编 LIKY

叛逆的角色，叛逆的游戏

瓦里奥，这个从一开始作为配角登场的反面角色到如今成为红透半边天的主角，一直在走创新的路线，好像是任天堂在某些方面对游戏一些新尝试的试金石。就像任天堂对瓦里奥的设定一样，预示着他的游戏也要变得另类。尽管说在游戏数量上瓦里奥的作品远远不及明星马里奥所触及得多，但就是因为他那种叛逆打破常规的做法，吸引了越来越多的玩家，到如今已经有和马里奥平起平坐的趋势了。

说到ACT游戏，从游戏出现之初就一直都有其踪影，可以说ACT游戏是最明了最容易上手的一种类型(这里不包括那些只为挑战者们准备的BT动作游戏)。而ACT游戏中一些约定俗成的设定基本上很少有出《马里奥》之左右，但《瓦里奥》一出道，使打破了这个常规。

瓦里奥最早的作品要算是GB版的《超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆》了，那时候刚刚以主角身份登场的他就表现出了和马里奥明显的不同。因为以前曾经是作为BOSS的角色，因此功夫自然不在话下，独特的变身特技就成了他的招牌技巧，而他的不死之身相信也给大家留下了很深刻的印象，在动作游戏里面这种设计还真是头一遭。进入GBA的时代以后，瓦里奥也没有沉默，在GBA主机发售不久以后就以《瓦里奥大陆》再次现身，借助GBA的机能，"《瓦里奥》系列"进化到一个新的高度。值得一提的是，这款游戏也是神游官方正式推出的中文行货软件的其中一款，由此也可见此游戏的地位。

GBA版《瓦里奥》基本上是继承GB版《瓦里奥世界2》，瓦里奥那夸张的表情和搞笑的动作给人的深刻印象依旧，不过原来游戏中瓦里奥所拥有的不死之身却进行了一下调整，瓦里奥有了血格的设定，但是他变身的能力在原来的基础上又一步增强。作为GBA早期的一款作品，本作在众多动作游戏中也非常有代表性，这是任氏在GBA上最早尝试加入一些真人语音的游戏之一，某一关背景音乐的女声歌曲相信大家都有深刻印象吧。游戏的难度掌握得恰到好处，在普通难度下玩家可以轻松地破关，困难模式就要费一番工夫了。被攻击时掉金币和被特定敌人打后变身的设定也依然存在，但是要是为了变身的话就一定要注意那些特殊的敌人和场地才是，灵活利用变身来破坏或通过一些特定地方也正是游戏的重点所在，不过瓦里奥的血格完全足够玩家失误上很多次，玩家不必为一时的失误而重新游戏。可以说这是一款可以让人投入的游戏，也是一款适合不同口味玩家的游戏。

在《瓦里奥大陆》以后近两年时间，掌机上再也没有看到《瓦里奥》的正统续作，直到2003年，瓦里奥再次出山。再次踏上舞台的瓦里奥以一身崭新的行头出现在玩家们面前，简直让人眼前一亮，那就是《瓦里奥制造》。

已经成为动作明星的瓦里奥如今摇身一变又成了一个新的模样，真是有点让人措手不及，但是随着游戏的发售和接触的玩家不断增加，我们看到的是瓦里奥再次成功的转行。(笑)和以往动作游戏有着很大不同的这款《瓦里奥制造》绝对可以称得上是标新立异，其出发点就是现在很多玩家们所迫切需要的，那就是"好玩"。说起"好玩"这两个字，看起来简单但是实现起来却很难，随着主机性能的不断提高，很多厂商把游戏吸引玩家的侧重点放在了华丽的画面之上，而往往忽略了游戏最基本的"好玩"。《瓦里奥制造》里面收录了大量短小有趣和经典游戏的小片段，每个小游戏都是靠那短短的几秒钟时间，在这个短暂的时间让玩家通过一瞬间的判断来理解该关卡，并予以操作化，然后完成游戏，这就是游戏的乐趣所在，游戏的种类更是超过了200种以上，简直是

可以用丰富多彩来形容。最多、最短、最速就是游戏所倡导的，这也正是和以往的那种只有把游戏放在一起的小游戏合集的不同之处。每一关卡最多要完成二三十个小游戏，但加起来每一关的时间只有几分钟而已，对于每天需要乘坐汽车、地铁的人来说是最合适不过，在车上绝对是得心应手的说，不过游戏的特殊性也决定了玩时注意力必须高度集中，因此打游戏的间隙也不要忘记按下暂停来看看是否坐过站的说(笑)。正是因为游戏的另类特性使得该游戏不仅在普通玩家中引起了不小的共鸣，还引起一些不经常玩游戏的人的兴趣，一时成为众多人谈论的话题。这个游戏的推出让"小品"游戏到了一个新的高度，难怪人们都说任天堂最狠，骗钱也让玩家心服口服，不过人家确实是有两把刷子就是了。

正是瓦里奥把任天堂的新一次的尝试变成了大家茶余饭后的话题，所以可以说，瓦里奥再次以不同的身份印在了玩家的心中。而这次变化是远远不够的，因为他还要有新的尝试，还把更多更好玩的思想实现在玩家们的手中。经过一年半的包装，瓦里奥再次以新的方式出现在玩家们的面前，那就是《瓦里奥制造 大回转》。其实把"《瓦里奥制造》系列"的游戏性发挥到及至的应该就是《大回转》。

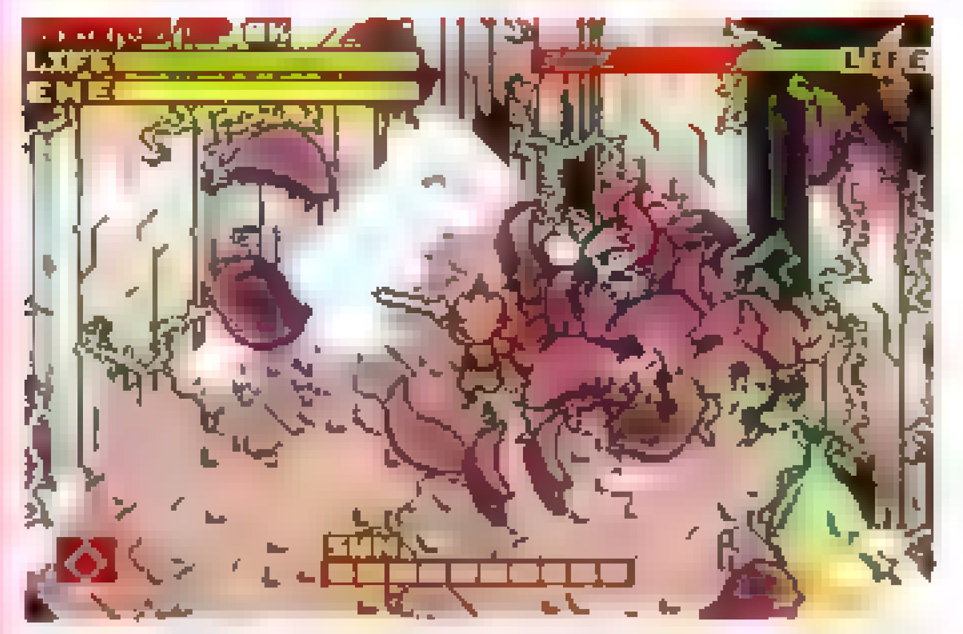
最初是那些非常有创意的广告片吸引了众多玩家的目光，平时端庄正坐玩游戏的玩家这回可没有办法使用以往的游戏方式，因为《大回转》就是要打破常规，不动就没有办法游戏——游戏加入了一个感应器，通过转动主机来进行游戏。其实这个感应器最早曾经在GB时代用在《滚滚卡比》上，不过当时那个游戏并没有被国内的很多媒体和玩家所了解，所以知道的人并不是很多。直到《大回转》的推出才让国内的玩家领略到，原来游戏是可以这样玩的。这种需要不停地转动、晃动主机来达到操作的游戏也许在公共场合玩会让人觉得有失大雅，但是几个朋友一起玩的时候绝对可以让每个人开怀大笑，就算是很多从来不碰游戏的MM，也都会被这怪异的游戏而吸引。尽管作品只是把原先的《瓦里奥制造》通过另一个手法重新包装了一下发售，但是带给人的感觉是从来没有过的。有时候游戏就是要打破常规才能带给人们一种不同的感觉，当大家一边大叫着"原来游戏还可以这样玩"一边玩得不能自拔的时候，一款游戏所要表达的东西就已经在我们面前了。管你什么漂亮的画面，动人的剧情，好玩就是王道。由于该游戏众所周知的特殊性，使得D版卡始终无法抬头，尽管通过破解也达到了通关的目的，但是原来游戏所能表达的东西已经再也找不到了，就好像是没有灵魂的躯壳一样。好玩与否要自己试过才算，这款游戏绝对能带给大家从未有过的感受。

说起感应器，大家可能会想到Konami推出的"《我们的太阳》系列"，同样是加入一个简单的光线感应器就把一个动作游戏变得那么有趣。《大回转》同样是如此，一个感应器不仅让游戏的玩法与众不同，也同样在创新上又迈进了一步，不得不佩服这种积极进取的态度。随着NDS主机的发售，"《瓦里奥制造》系列"再次达到新高峰，《瓦里奥制造 摸摸乐》又把该系列推到了一个新的起点之上。

NDS硬体的设计本来就是一个大胆的尝试，因此游戏就有了更多发挥的余地了，因此就有了这款最新的《瓦里奥制造 摸摸乐》。看到名字就应该能猜得八九不离十了，游戏的卖点从加入感应器的旋转又转变成了对应NDS触摸屏幕的触摸。尽管游戏内容上没有什么太大的改变，但游戏性质却发生了极大的改变，给人的感觉和以往的的"《瓦里奥制造》系列"大不一样。首先是新主机的双屏幕给游戏带来画面的改观，两个屏幕显示出更多的信息和更有趣的画面，而下屏的触摸功能更是锦上添花。触摸屏本来就是主机的一大革新，通过触控笔直接对屏幕上的画面进行控制可以实现很多用按键不能实现的新玩法，因此即便是与以往相同类型的游戏因为玩法的改变而也会得到完全不一样的感觉，另外更有通过对主机的麦克风吹气来进行游戏的玩法，这大概在以往是重来没有出现过的。就是这种完全不用按键的游戏让我们再一次见识了《瓦里奥制造》的魅力。

叛逆的角色瓦里奥为我们带来了叛逆的游戏《瓦里奥制造》，相信瓦里奥这个坏家伙不会安分守己下去，永远不会满足在一个自己熟悉的底盘混下去，真不知道这个反叛的角色以后还会给我们带来什么样的惊喜，总之，我们一直支持下去就对了，因为瓦里奥从来没有让我们失望过。

盛夏的热作——《续·我们的太阳》



不死族，吸血鬼猎人，太阳光……《我们的太阳》便是一款将这些要素结合起来的，以现实中太阳光为游戏内容的新概念游戏。在游戏公布之初，大家关注的焦点还是在名制作人小岛秀夫会带给大家怎样的新奇感受。而在游戏《我们的太阳》中太阳光和游戏紧密结合，对敌人、场景、武器的能量都有影响，最重要的是要借助太阳光的帮助才能够净化不死族。可说是真正的体现了“太阳类”游戏的精髓。好的角色不会那么容易就消失，经过了长时间的酝酿，续作《续·我们的太阳》在今年7月火热登场，又为我们展现了一个新的冒险。

继续的剧情

前作《我们的太阳》中强哥为了找回在故乡被袭击的过程中被暗夜族带走的母亲和太阳树，毅然展开了旅途。当暗夜女皇一声号叫消散在太阳炮下后，暗夜族的威胁就此消失，故事也就告了一个段落。本以为太阳少年强哥的冒险就此划上了句号，但在续作中强哥回到了他的故乡——太阳街道。

本作新增了女性角色向日葵魔女，因为师傅传说的魔女（也是主角父亲以前的同伴）感受到了太阳之街的危险，因此前来帮助主角。在游戏最初就教会失去太阳枪而陷入苦战的主角进行属性攻击，顺利成章地将魔法系统引入。而在游戏的过程中并没有太多参与主角的冒险，只在街道发生剧情的时候出现，感觉在游戏中扮演的只是一位传授魔法的角色。而前作中的女性角色大地巫女莉姐也回到了家乡，外表柔弱的她依然没有放弃武术的锻炼。她大叫着“欧拉欧拉”并用拳脚大破僵尸的搞笑情节在本作中依然存在。

故事的主角——强哥的命运可说十分悲惨。在前作中失去了母亲的他，在回到太阳街道的路途中便被一神秘的吸血鬼夺去了太阳枪“GUN THE SOUL”。由于对方能够使用太阳枪来击倒强哥，相信大家都应该猜测到对方的身份就是主角的父亲了。主角的父亲——传说的吸血鬼猎人林戈在太阳街道受到袭击时为了保护大家而被暗黑力量所控制，因而在本作中成为了敌方首领的寄宿体。当然我们的强哥并不了解这些，因此会在第一次击倒父亲时一时大意被咬到，从而受到暗黑力量的感染，在之后父亲指示自己去寻找一张卡片来解除下水道的最后一个封印时也毅然地将任务完成。而在意识到自己被利用的强哥在最后与敌方首领决战时还是抱有一丝犹豫，毕竟对手是自己的父亲啊。

“本来的样子？什么是本来的样子？那只是幻想而已。人们不也在不同的场合扮演着适合自己的角色嘛，对喜欢的人就摇尾巴，讨厌的人就摇头。我是影子，没有真正的姿态。我只会借助别人的身体。”，面对暗黑少年撒巴塔的质问，反派角色黑之达因道出了自己的真实身份和对人类的看法。出对人类的憎恨，导致了达因一心想要复活“终末魔兽”来终结掉人类。在最后和强哥决战时也说出了：要将这个世界从那些不可饶恕的人手里挽救出来。不过最终还是被强哥的父亲带着一起被净化了。

暗黑少年撒巴塔在前作中一直是主要的反派角色，身为强哥的兄弟，和太阳之子强哥一样继承了月亮之子的血统。然而他却自始至终被暗黑的力量所控制，视强哥为宿敌并一直在冒险途中对强哥进行阻挠。不过在最后一战时，两人冰释前嫌进行联手，合力用太阳炮葬送了暗夜女皇。如此有性格的角色当然不会就此消失，本作中他俨然成为了第二主角，不但在和BOSS战斗时使用黑洞来助强哥一臂之力，还在强哥被黑暗之力侵蚀这一危急时刻，忍受着太阳的照射将其拉回来并进行解救——而本作中最感人的场面便是强哥在

与黑暗之力做斗争时，脑海中出现的是撒巴塔来让主角回忆起了那跨过死亡的力量，即是生命的意志，从而控制住了暗黑力量的侵蚀。两人的关系正如《我们的太阳》中撒巴塔自己所说的："被光照射到就会产生影子"，强哥和撒巴塔这对"光影"是不可分割的啊。

革新的系统

当E3展公布《续·我们的太阳》的宣传影像时便会看到游戏中有非常多的新要素。而革新方面最彻底的就要数武器系统了。作为一款"潜入形"A·RPG，前作中配合太阳光，主角自始至终的武器就只有那把太阳枪，如果在续作中还用这个武器未免有点单调。当然主角那么强的太阳枪在初期就可使用便会破坏游戏平衡性，变弱而从新开始在情节上更说不过去。于是本作一出场主角还是带着强力的太阳枪登场了，不过在游戏了一分钟不到后此枪便被夺走……用这样一个方式将拥有多种攻击类型的太阳枪由五种作用和攻击方式都不相同的武器所替代，还是很合理的啊。

当然游戏中并不只是将武器类型做一个过渡这么简单，没有进化的话当然不行。这就要说到本作中的一大进化——武器锻冶系统了。根据玩家进行游戏的进度，能够靠收集到的材料来锻冶出强劲的武器。而锻冶的过程则由一个考验玩家反应的小游戏来完成。感觉现在小游戏在各个RPG中都占有一席之地，由于小游戏完成的好坏直接决定了锻造出武器的附加值，所以完成出色的话更让人有成就感，也增加了玩家的游戏时间。而在游戏中有数量很多的武器得到的唯一途径就是锻冶，从而又让锻冶具备了收集要素，可谓一箭多雕啊（^_^）。

强哥是一名吸血鬼猎人，或攻击或潜入的行动方式使用多了的话未免让人感到厌倦。还好按照游戏的进行，强哥能够拥有暗黑之力。这种类似于不死族的状态能使用的魔法和能为武器附加的属性都各不相同，可说就是一个全新的角色。此状态的特色十分鲜明，除了能变成蝙蝠和老鼠来穿过特定的地点外，在太阳光的照射下还会不断地损失HP。可说十分真实，在游戏中使用这个状态还是能让人有操纵吸血鬼进行冒险的感觉啊。忘记说了，你还能变成狼人从僵尸等敌人身上将HP吸收回来……

本作中的机关相比前作并无太大改变，只新增了一种会因属性攻击不同而改变状态的方块而已。在这里就要抱怨一下本游戏的谜题了，几乎就都是方块了，木箱啦石块啦还有冰块……强哥不会还有隐藏职业搬运工吧。

个人评价

现在来说说本人对游戏的评价，游戏除了系统上的改变外在画面和音乐皆没有什么大的进步。而个人认为前作中比较有趣的果物合成系统在本作中也取消了。而虽然增加了剑、斧等近战兵器，游戏的操作感还是很差。挥剑攻击敌人时的生硬，打击感也不好。不过想想虽然身为A·RPG，游戏的主要目的却是潜入，而不是类似于《鬼泣》的打打杀杀。

游戏的世界观变小了，前作中有火山、古堡等多个场景，最后的之战还升入天空之城。给我的感觉就是长途跋涉突破один一个个迷宫。而本作就浓缩在了太阳街志和四周，进入迷宫连个特写画面都没有，给人很小气的感觉。作为续作，在这点上让我十分失望。当然作为潜入型A·RPG考验的就是玩家的技术，因此让本人十分不解为什么要将迷宫的通过评价去掉。而本作的称号竟然跟物品的收集挂钩，这实在是

当然还是有地方值得称赞的，那就是角色，本作的角色数和前作完全是两个档次。反派角色的首领达因个性十分丰富，将一个憎恨人类的角色刻画得十分到位，而其他的反面角色也都有一些台词。而新增加的正面角色如锻冶师钢铁史密斯和大地巫女的清乃春，让我们对强哥的身世背景有了更进一步的了解。期待众人在下一作中的表现。

最后要说主角虽然有光暗两种形态，但切换异常麻烦。本作既然能使用撒巴塔了，希望在下一作中不要将主要人物的系统搞太复杂，而让玩家能够多使用些富有特色的角色，比如会用各种攻击魔法的向日葵魔女等，那样就太赞了！

故事 水神修 绘 陈杰
伊索寓言：樵夫与赫尔墨斯
太阳下山啦，
回家玩游戏！
喆梅杂志&3DM-SMV

伊索寓言：樵夫与赫尔墨斯

啊!!!

糟了!!

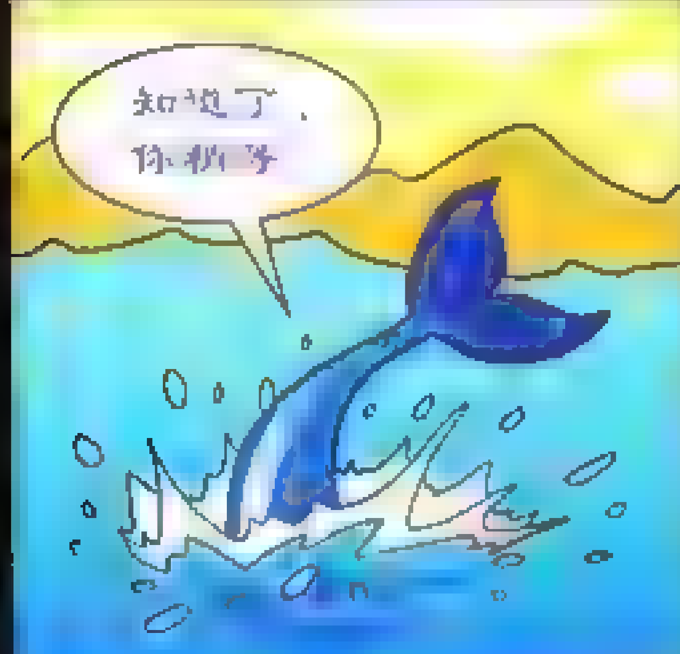
呜……

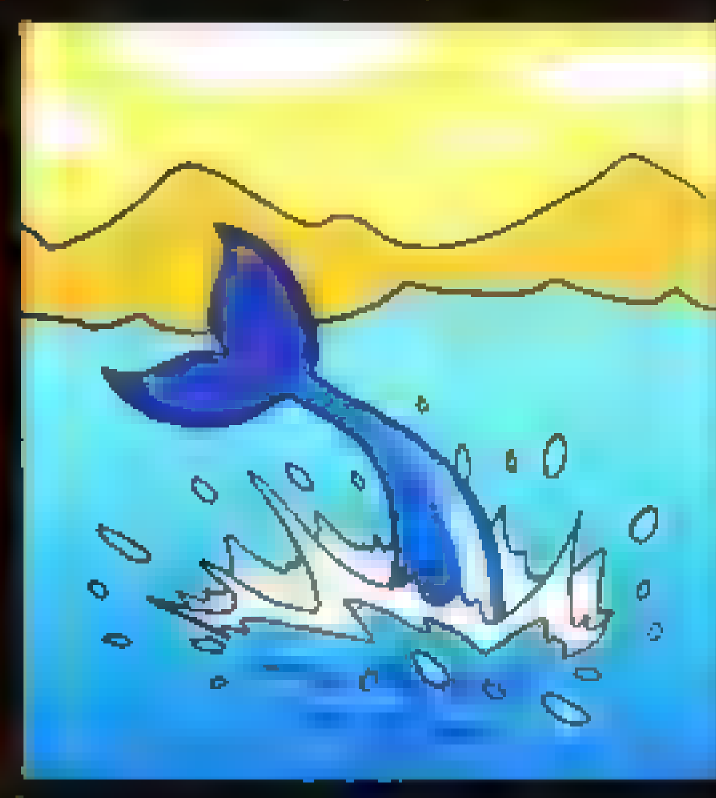
怎么办!!

咦?

你好!!

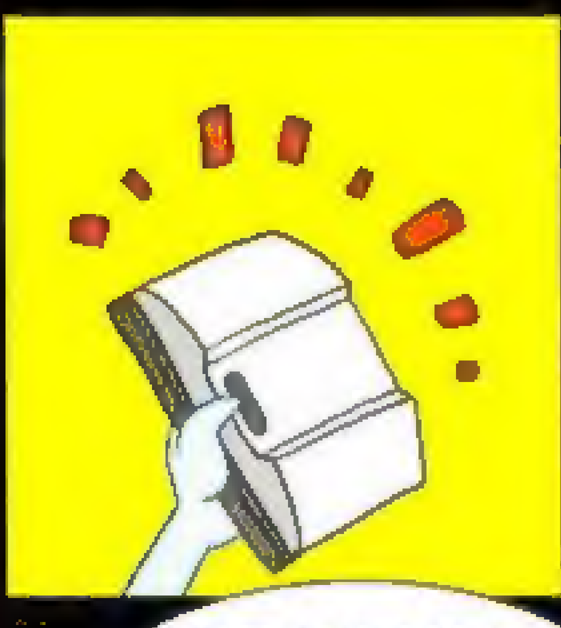
伊索寓言：樵夫与赫尔墨斯





3

伊索寓言：樵夫与赫尔墨斯



口袋光环

POCKETHALO

VOL.10

PSP新作大集锦

8款新作，25分钟的全新影像，让你一次看个够！

带给你《未名战争：刀锋兄弟会》等3款美版PSP游戏全新影像。

收录《大众高尔夫》等5款日版游戏的试玩影像，PSP魅力不容忽视。

NDS游戏集锦

NDS 新作影像在此集结，带给你《CATCH！ TOUCH！耀西！》、《沥青公路》、《JUMP 明星大乱斗》。

GBA新作拼盘

除了《斑乔飞行员》等三款GBA新作影像外，更有《机战 OG2》的劲爆热血影像供大家欣赏！

热血最强

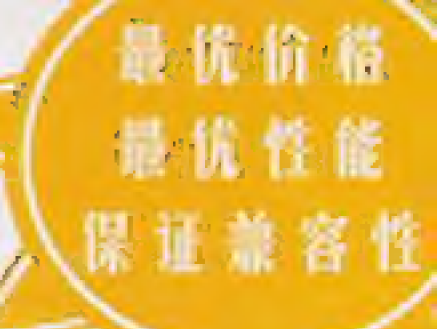
《通灵王 王者灵魂》通灵王的征途

魔剑士但丁再次作客"热血最强"，仓麻叶的无伤击破BOSS之旅向您完全呈现。

ENDING SONG

《英雄传说 白发魔女》主题曲

让我们在优美的主题曲《时之彼方》中结束这次口袋光环之旅吧。



花一样的价钱，你的选择是什么？

烧录合卡VS翻版卡带(D卡)

	合卡功能	烧录次数	质量	兼容性	其他功能
烧录合卡	合卡	可重复烧录一万次	全新芯片保证质量	可兼容其它烧录品牌	可对应其他烧录软件自动升级
翻版卡带	单卡	不能烧录	劣质芯片质量不保证	完全不可兼容	无

请登陆KST网站：
www.kst1388.com

产品在全国各大游戏专卖店均有销售

KST广告代理商：广州非冷设计工作室
手机：13798118124

好评热卖中!!

用金手指，翻书找密码?!

累不累?!

新一代金手指1288

内置1288个游戏密码

游戏、自动搜索密码同时进行两不误

中英文语言菜单，使用简单快捷

让繁琐翻书找密码的日子成为历史!

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP VOL.11

2月下旬 全国上市

超值赠品

神秘礼品！ 赠

\+

史莱姆夹页书签 赠

口袋光环
更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。

赠 口袋光环 VOL.11

幸运大抽奖——时尚掌机等你拿

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第11辑将公布第9辑大奖名单，别错过。

定价：12元

ISBN 7-88488-264-7

9 787884 882649 >

口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品